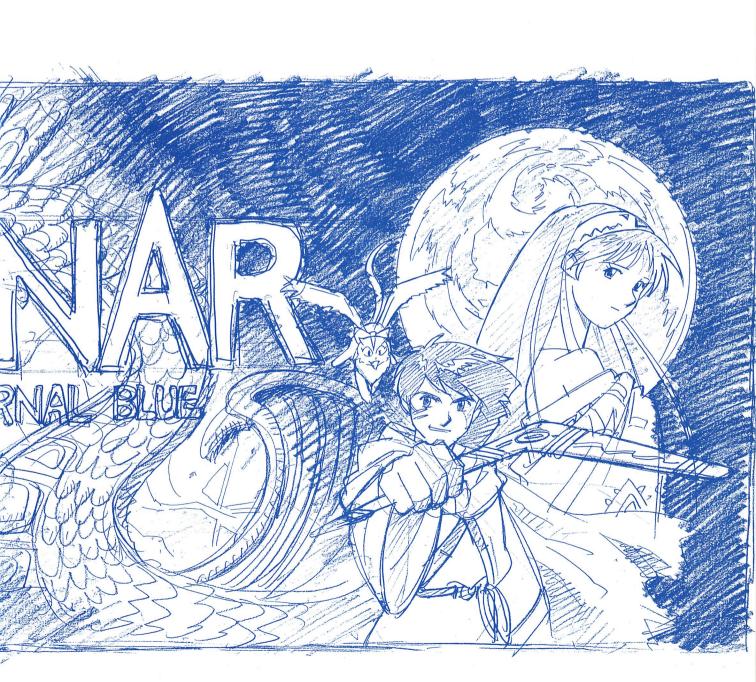
THE SILVER STAR & ETERNAL BLUE

THE SILVER STAR & ETERNAL BLU 公式設定資料集









CONTENTS

P4 LUNAR ETERNAL BLUE CHARACTERS LUNARII キャラクター設定

6……ルーシア

12……ヒイロ

16……ジーン

20……ロンファ

24……レミーナ

28……ルビィ

31……ナル

33……グェン

34……レオ/マウリ

38……ライナス/ボーガン/偽アルテナ

40……ガレオン

43……ゾファー

48……白竜

50……赤竜

52……青竜

54……黒竜

P56 LUNAR ETERNAL BLUE 世界設定

58……ETERNAL BLUE 世界設定を終えて……/イラスト・文 佐藤 肇

60……ヒイロの家/青き塔/ラーパ

62……バルガン

64……ダルトン/ノート/カーニバル

66……古代遺跡/キカイ山/ヴェーン

68……ネオヴェーン/ボーガン船

70……ホーン公国/セレカム

72……ザバック/ペンタグリア

76……古えの塔/星屑の塔

77……未使用デザイン案

P81 LUNAR ETERNAL BLUE 制作プロセス

82……初期設定画集

LUNARIIができるまで

佐藤 肇×赤司雄俊ロングインタビュー

宮路洋一インタビュー

富 一成インタビュー

96······LUNAR THE SILVER STAR あの人は今······

重馬 敬×窪岡俊之ロングインタビュー

104····LUNARII 声優紹介

106····Two-Fiveインタビュー

109…LUNARに関する30の質問/解答 重馬 敬

112····COLUMN

PII3 LUNAR ETERNAL BLUE CONTINUETY

114……オープニング

115……ルーシア降臨/ルーシアの着替え

116……艦上のルーシアとヒイロ/ルーシアVSゾファー

118……エンディング

119……エピローグ

PI20 LUNAR THE SILVER STAR CHARACTERS LUNARI キャラクター設定

122……アレス

124……ルーナ

126……ミア

127……ナッシュ

128……ジェシカ

129……キリー/ラムス

130……ナル/ダイン

131……テムジン/ピリア

132……レイク/マイト/バタネン

133……メル/レミリア/ゼノビア

134……ガレオン

PI36 CEL-ARTポスター、広告、ジャケットに使われたセル画集





● LUNAR ETERNAL BLUE ●

CHARACTERS

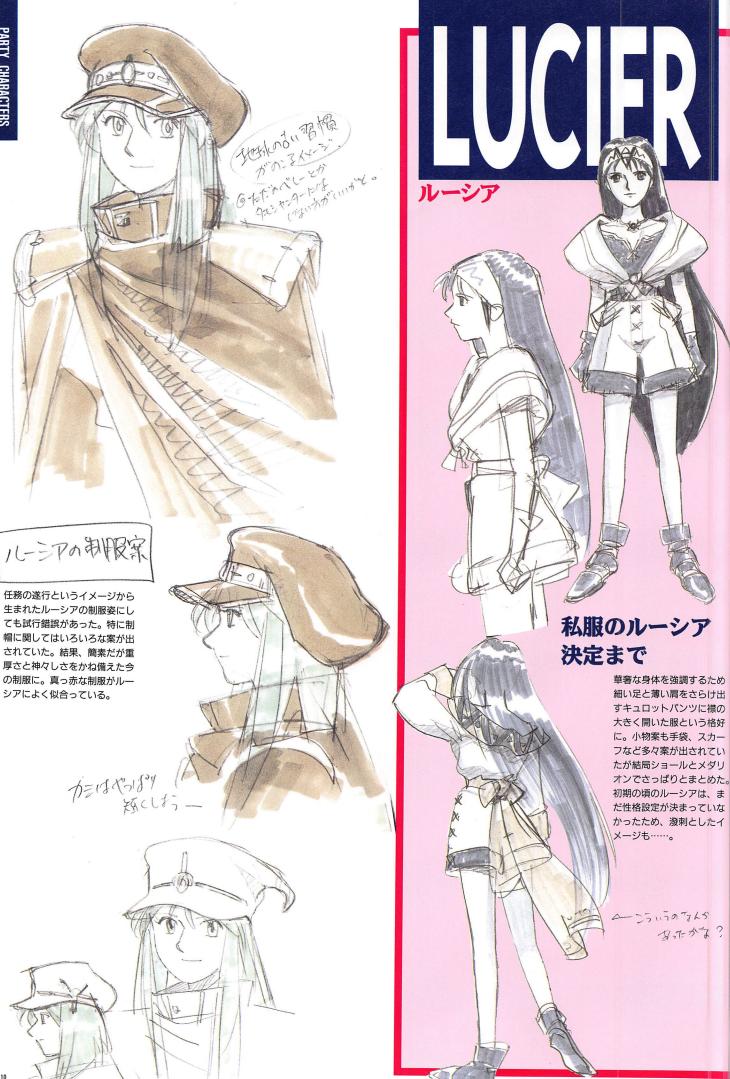
それぞれの悩みを抱えつつも旅を進めていくパーティーキャラ達。 そして旅の中で出会う人々……。ここでは彼ら登場人物を検証していく。 なお主なキャラは窪岡俊之氏のデザインだが、

ゾファーと偽四竜は佐藤 肇氏、四竜は前山真宏氏がデザインしている。

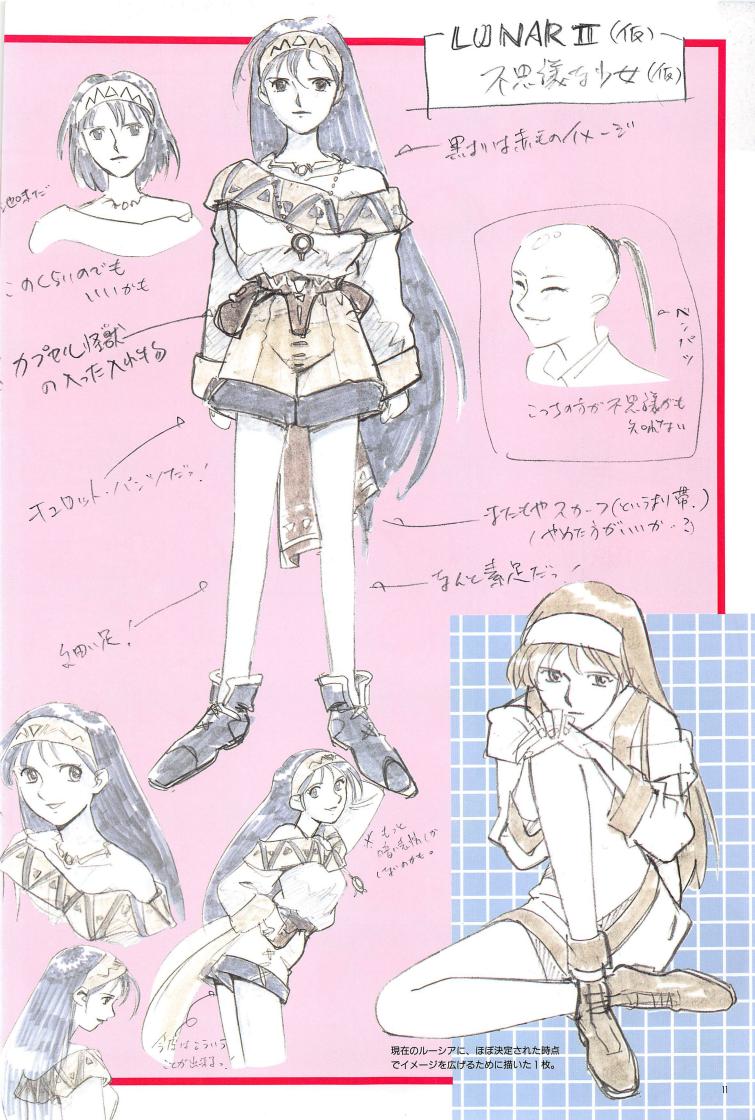








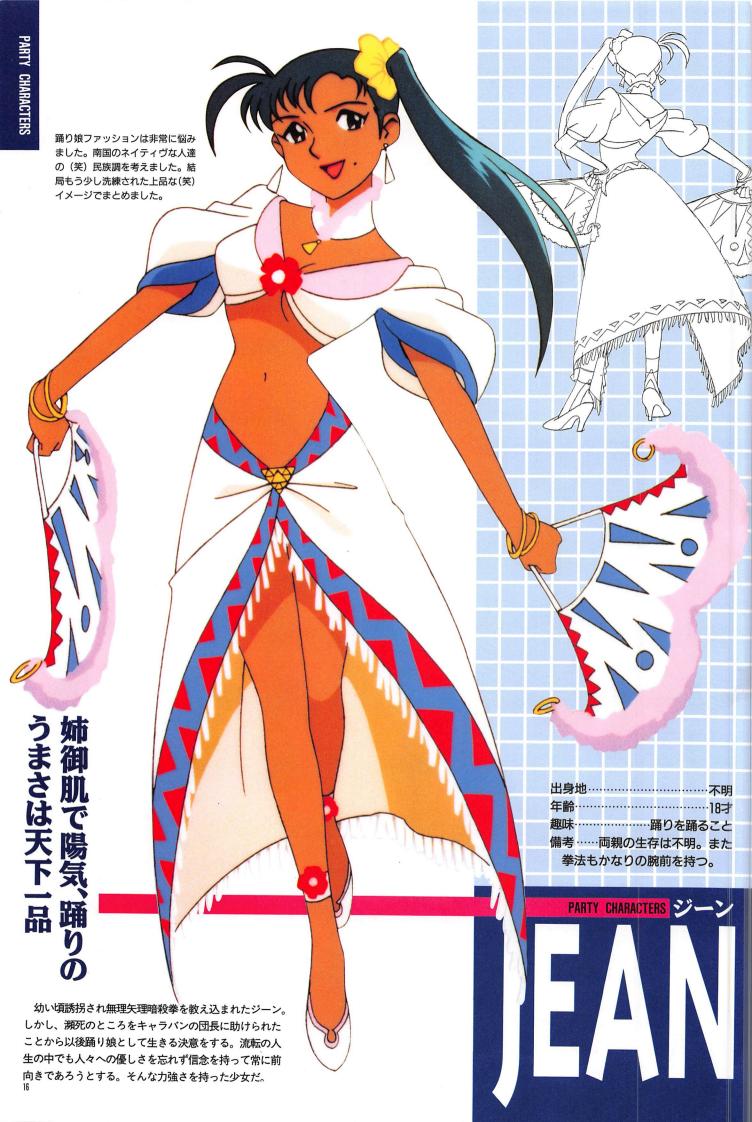
なったかな?



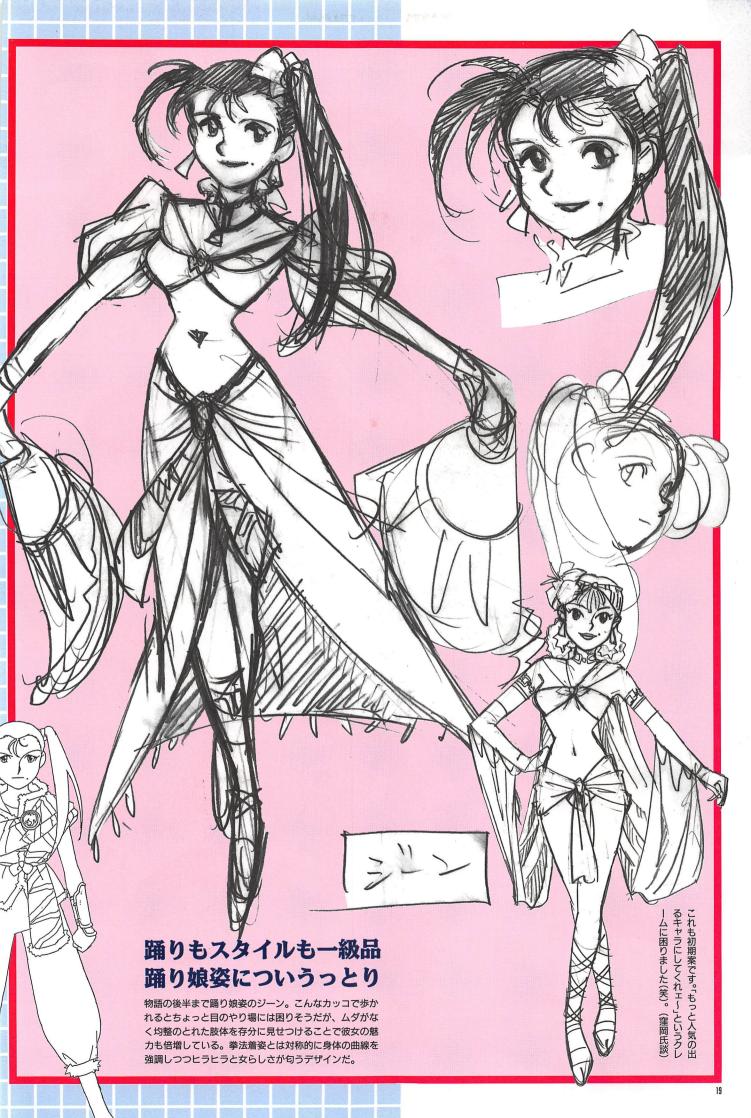






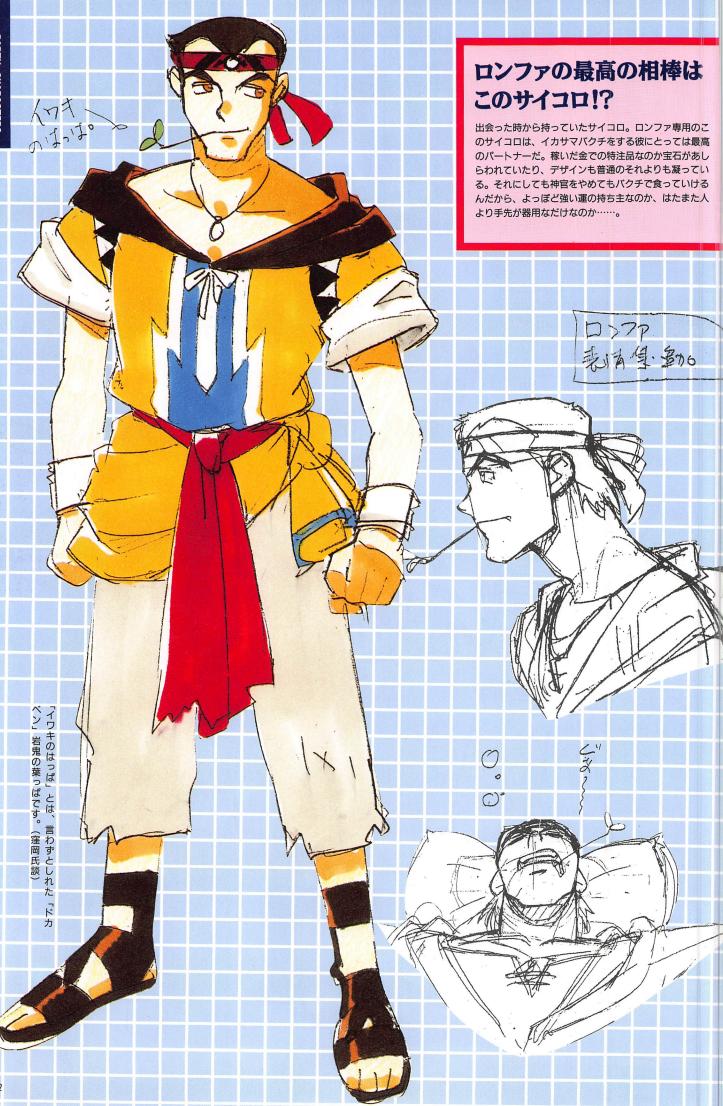


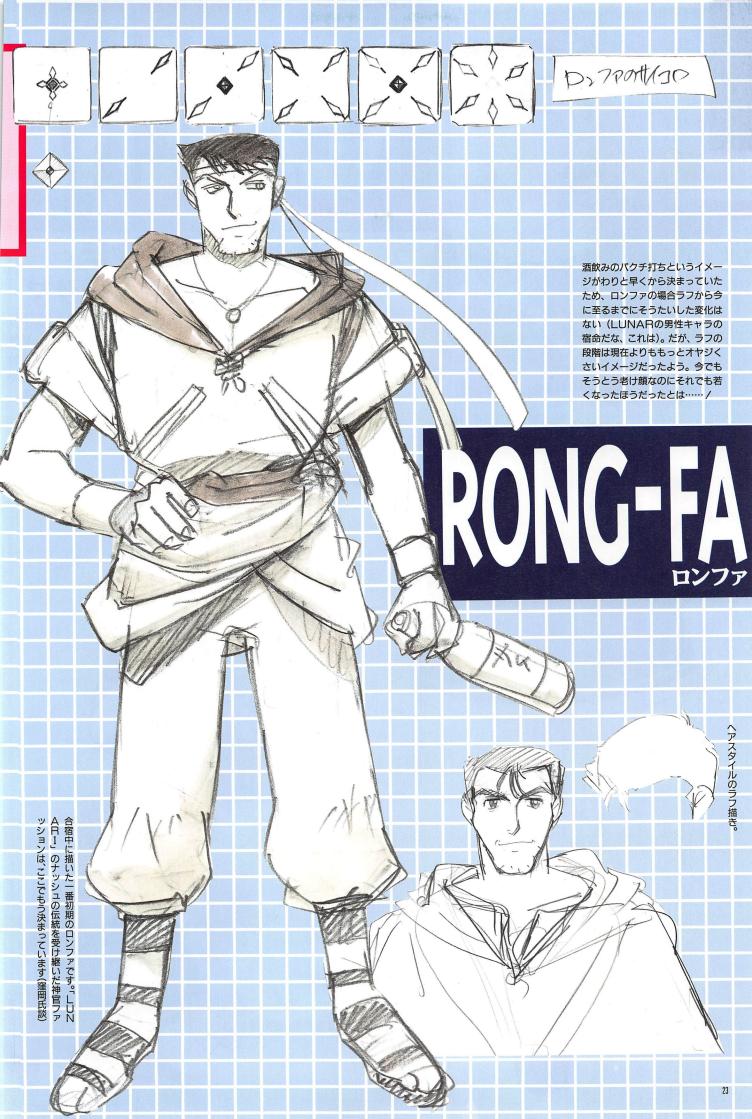






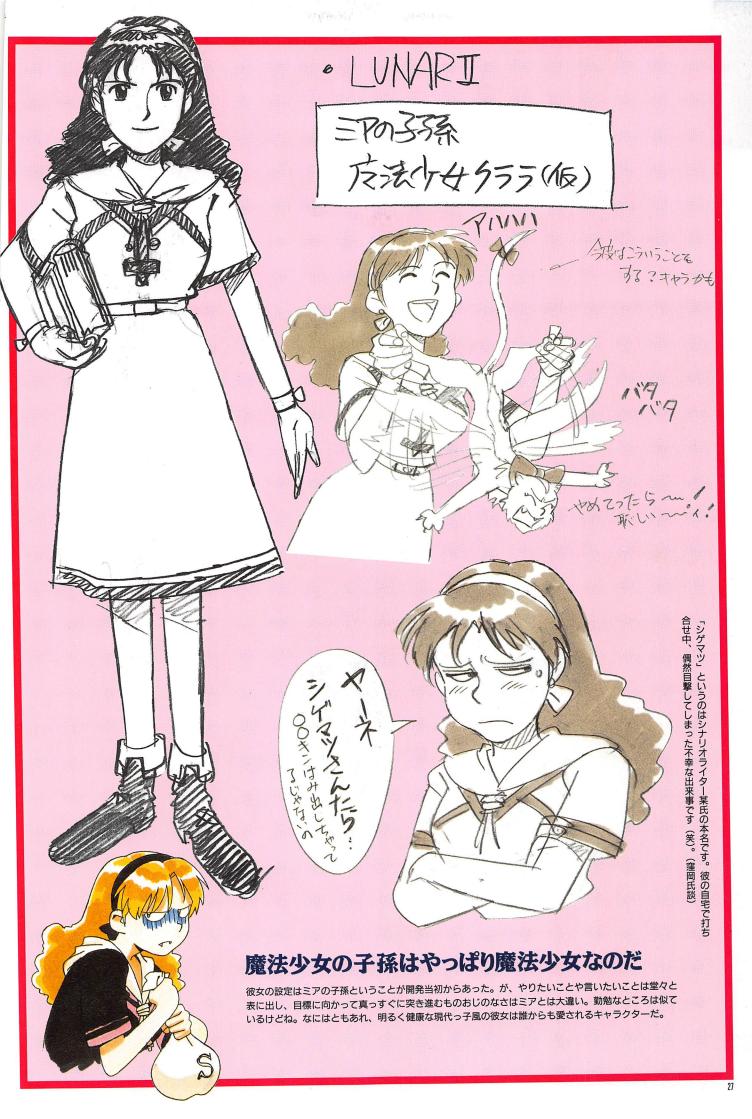
















RUBY

PARTY CHARACTERS JUET

赤竜の子はちょっと おしゃまでやきもちやき

出身地 ……………………サイラン砂漠? 年齢 ………・不詳 趣味 ……・ヒイロの そばにいること。 備考 ……・旅の途 中で成竜になっ

> た彼女。最近ではナルとの仲が 急接近との話も。

ヒイロの両親に拾われ、以後ヒイロの家で暮らすようになった。本人曰く赤竜の子という話だったがまさかホントだとは……。以前はヒイロに首ったけだった彼女だが、最近ではナルにも興味が出てきたよう。やっぱり竜は竜どうしなのかも、とちょっぴりオトナになった今は考えるようになった。成竜なのだが本人はこのほうが落ち着くとのことで子供の姿のままだ。



ナル SUB CHARACTERS

寂しがりやの白竜は キカイ山のボスになる

人間化していてもアレスと旅した時の面影が残る彼。だがアレスもルーナもいなくなり残される哀しさを知った彼は、自らの姿を少年のままに留めることを望んだのかもしれない。普段はキカイ山のボスらしくエラそうにしているが内心は寂しくてしかたないのだ。だから同じ竜族であるルビィとの出会いこそが今の彼にとって希望の光だったのだ。







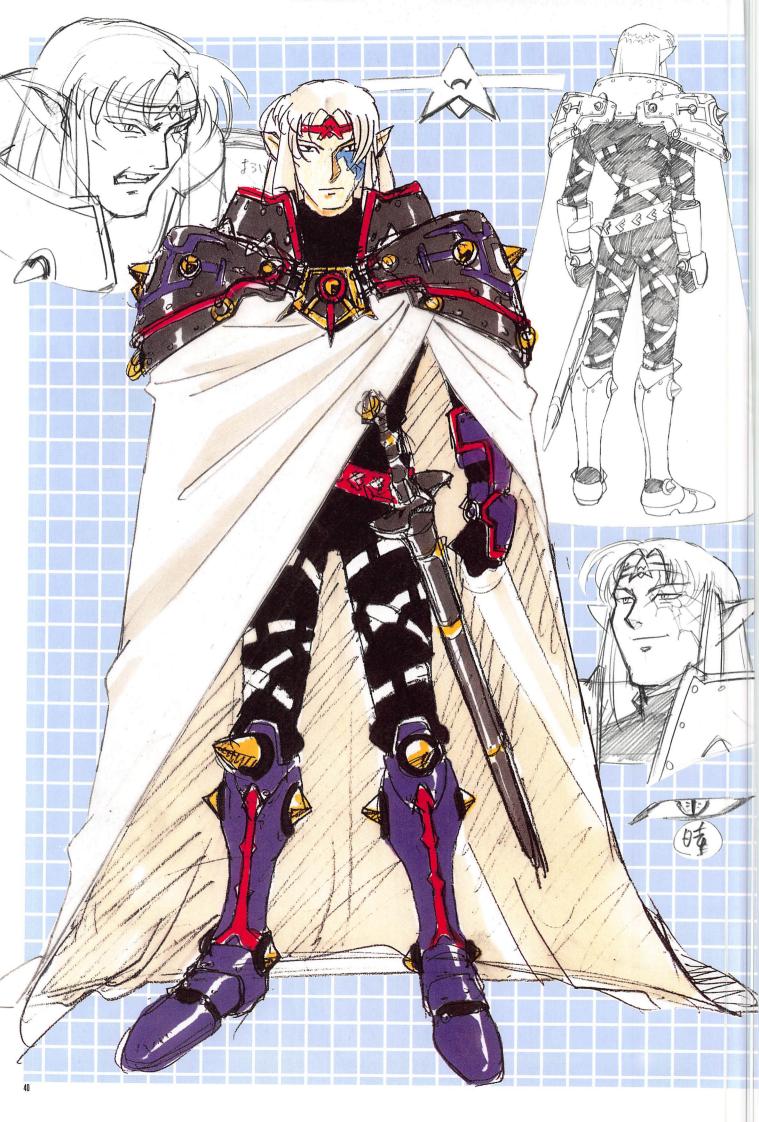


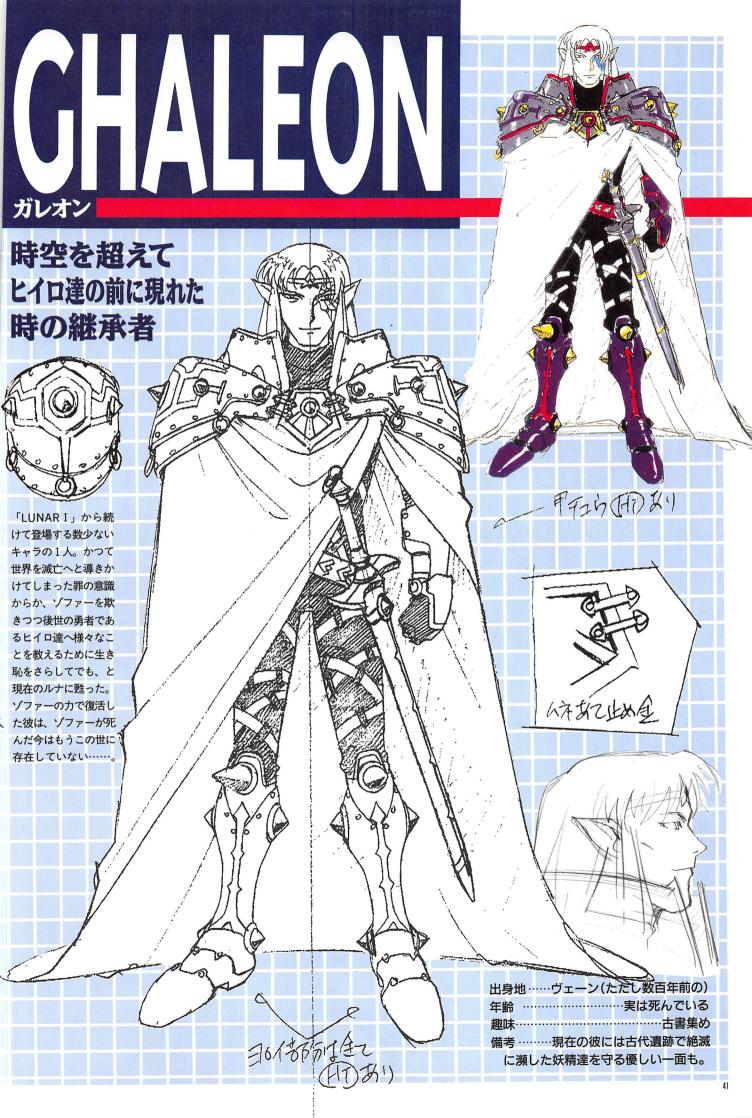


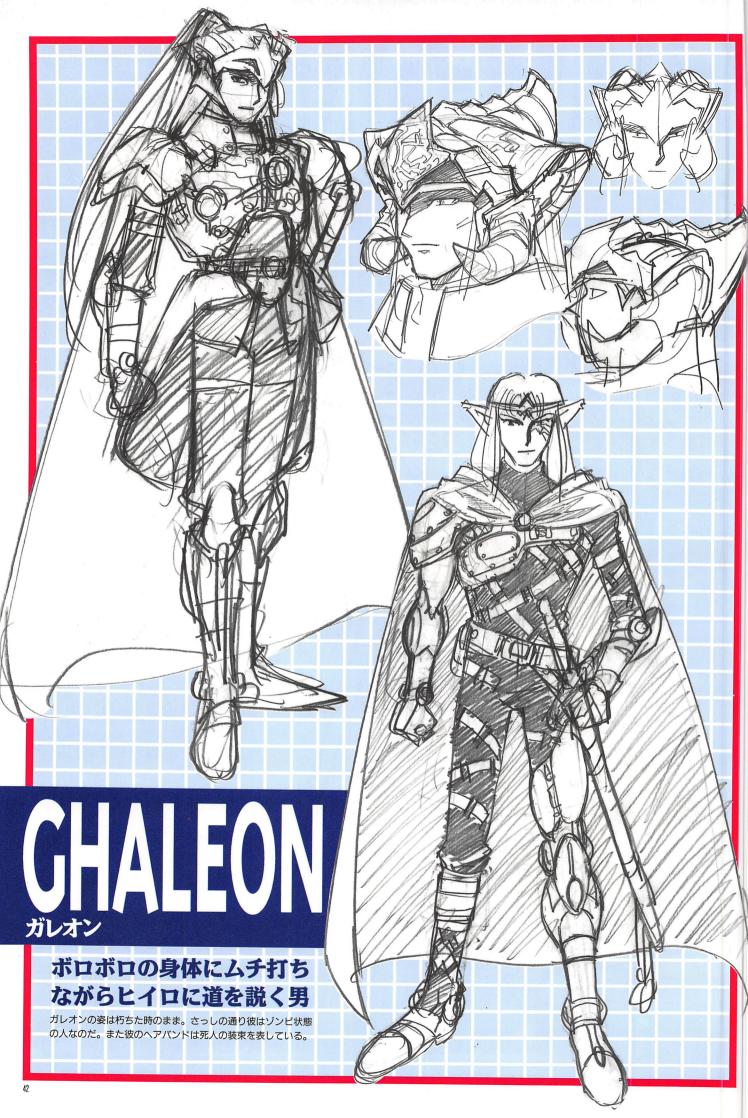


出身地…西カタリナ地方ホーン公国 年齢 ……不明 趣味・・身体を鍛える 備考 ……真面目 な仮面の下には 暗殺拳の首領と いう一面も。 普段のライナスからは想像も できない二面性、悪の象徴が この「仮面の男」だ。ジーン をはじめ幾人もの子供をさら ってきては暗殺拳を教え込ん でいた極悪非道な男。しかし 彼もゾファーの心に操られて しまった者の1人でしかない。 もう1つのライナスの姿は 青竜を司るライナスは武道の達人。ホー ン公国で拳法家の育成に日々励んでいる。 が、いつしか悪の心に支配された彼は「仮 面の男」として幼い子供をさらってきては 暗殺拳を教え込むようになった。しかし正 しい拳法道を歩み始めたジーンの力の前に 彼は倒れ、本来の自分を取り戻したのだ。





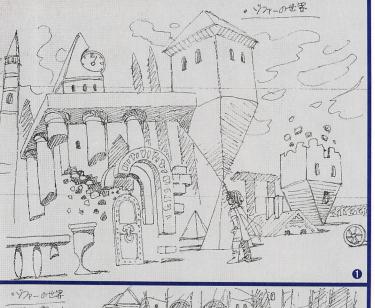




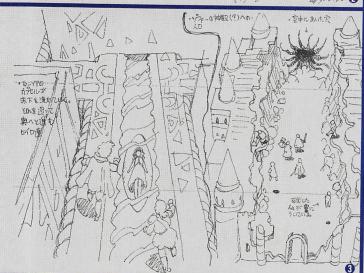














ZONE 'PHARAOH



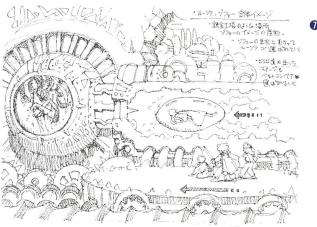
0000

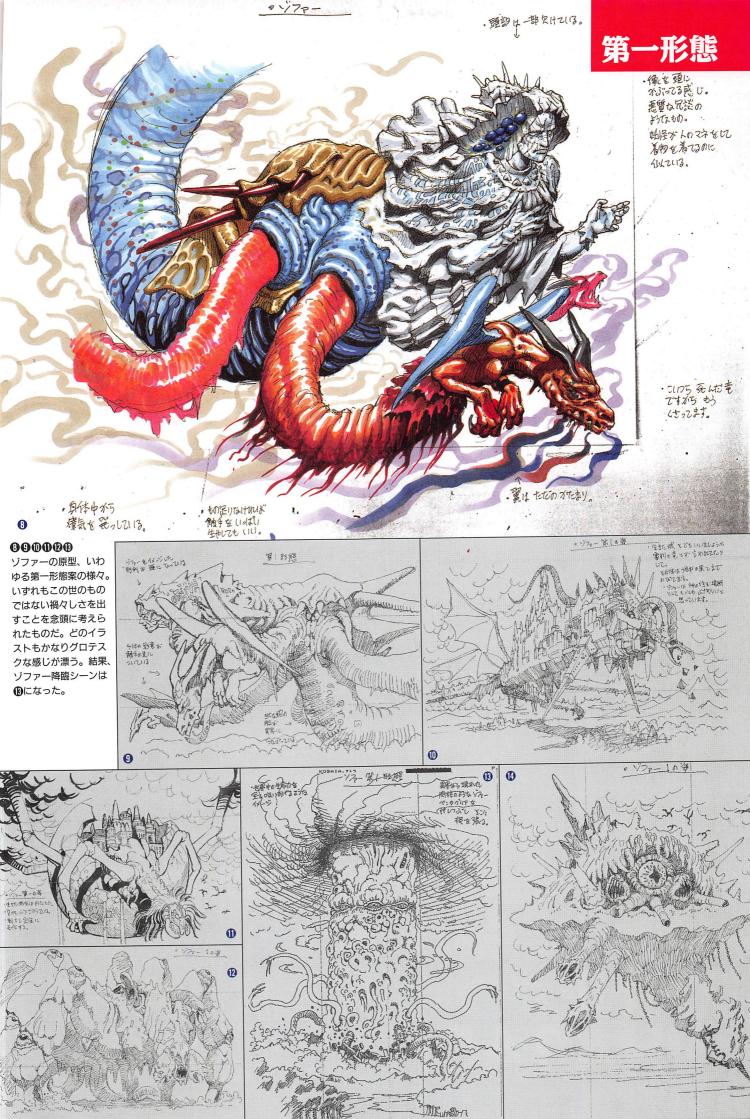
ゾファー世界の原案。すべてが石化してしまった世界。その無の世界の中、ルーシアを閉じこめたカプセルがゾファーと融合するためにゆっくり進んでいく……。

966

ゾファーとその居城。アルテナと融合し姿こそ美しいゾファーだが内面はこの城のようにグロテスクでドロドロとしたものが漂っているのだろう。









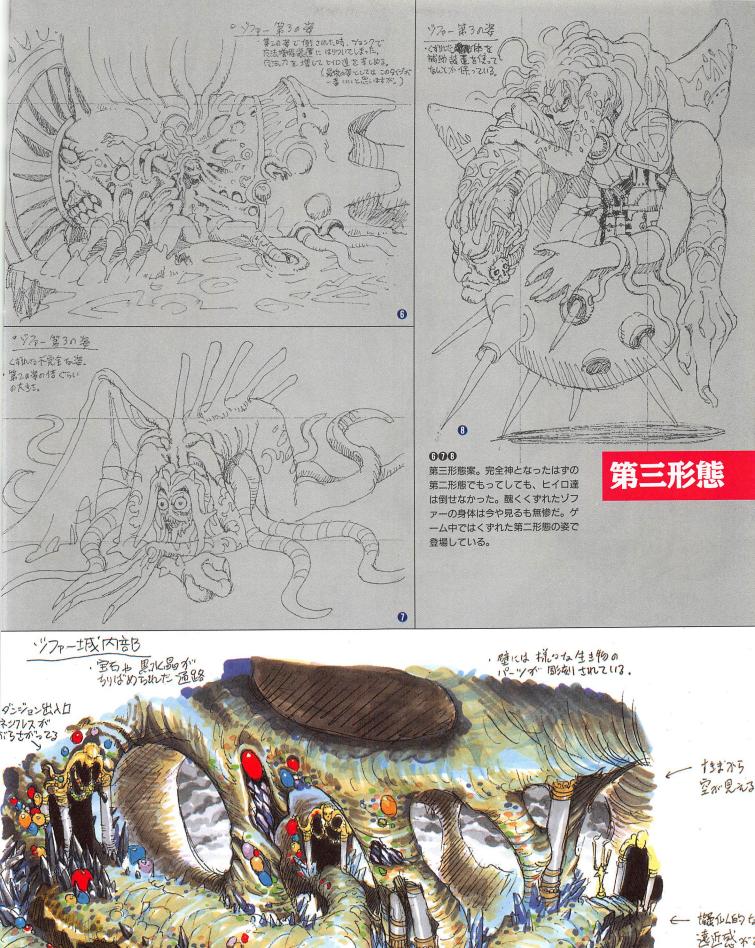
アルテナの力を手に入れた後のゾファーの姿案。始めは武神 のような姿も考えられたのだが、釈迦をイメージしたものと なった。ヒイロ達はゾファーの身体の上で戦うことに。







ZONE POR AOH

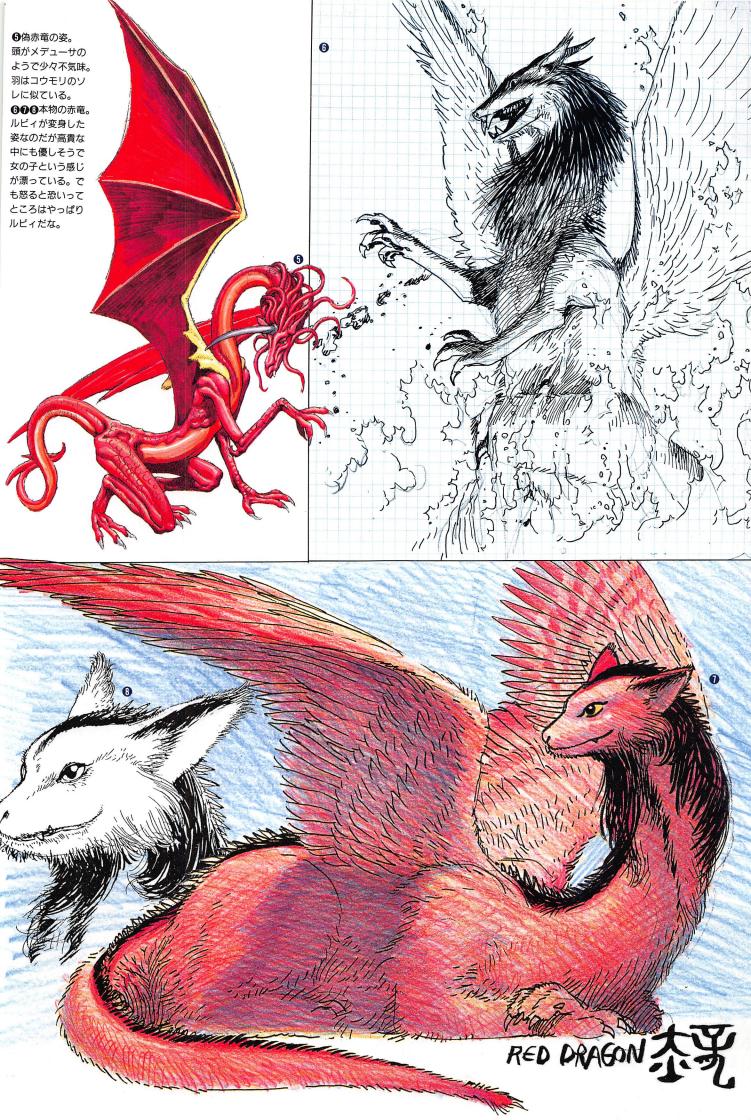


不気味な構造の城内部には宝石が散りばめられている。この城こそがゾファーなのだ。















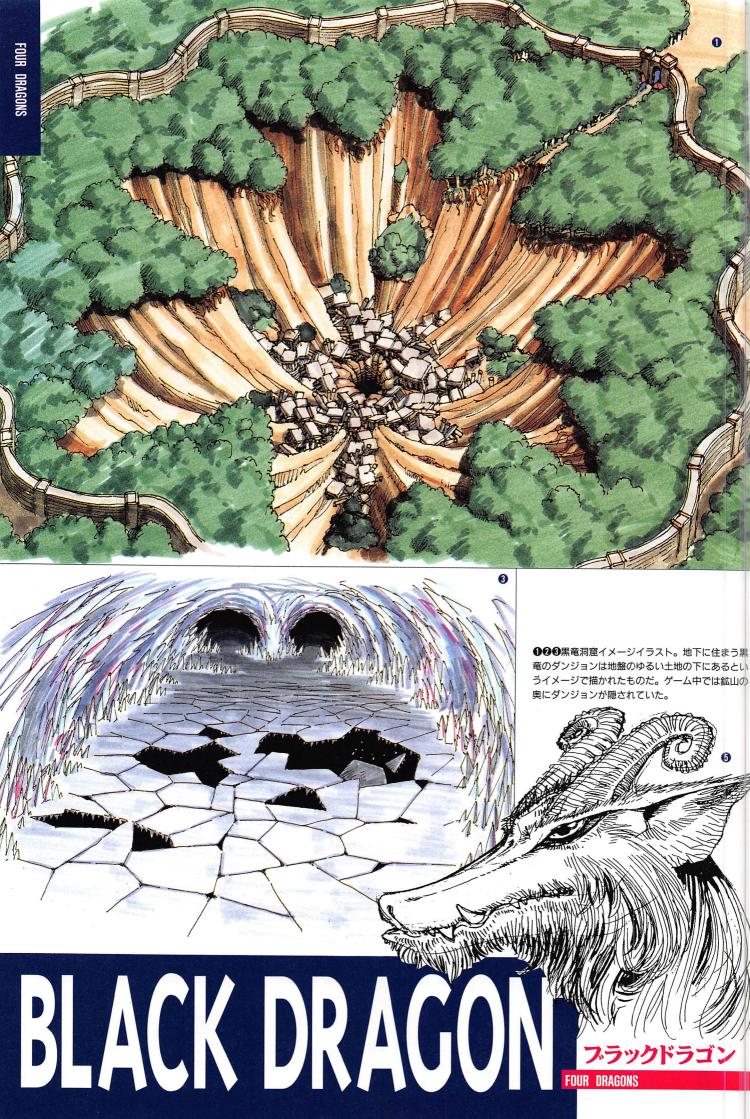
☆青竜ダンジョン

- 。下に落ちる水柱と 上に置る水柱がある。
- ・階層を移動する時に エレベータがゆりにかは转を 付う。(階段にお移動はなり)

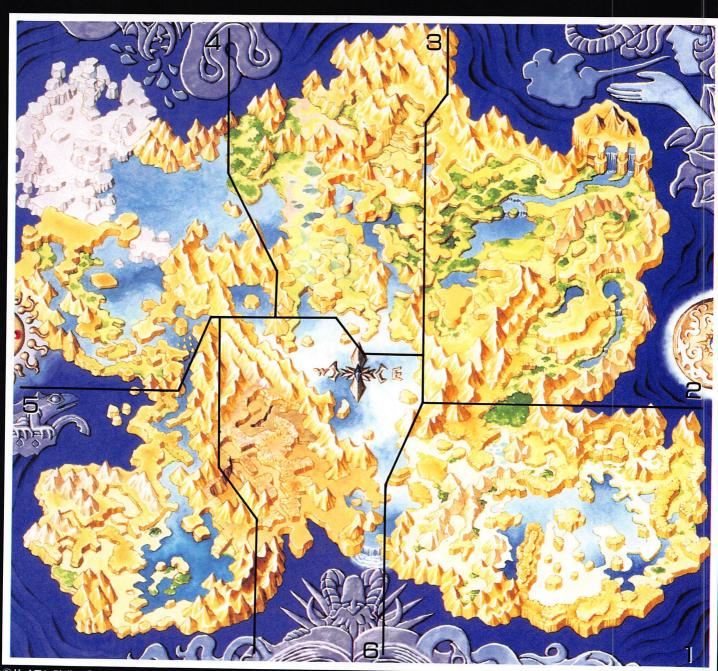
文章をダンジョンで

- ・広大さを意識したっくりです
- ・木をけずりた"した手製のボート で粉制する。









①サイラン砂漠 ②マドリア平原 ③東カタリナ地方 ④西カタリナ地方 ⑤ディクス山地 ⑥ミネア内海

- • LUNAR ETERNAL BLUE • D LACES

長い旅の中で立ち寄った村や町。そこにはさまざまな民族色があふれていた。 ここでは「LUNARI」の舞台となった場所を見ていきたいと思う。 また、物語で使用された多くのものは佐藤 肇氏のデザインによるものであり、 各イラストの説明も佐藤氏自身によるものだ。

ETERNAL BLUE世界設定を終えて…

なーんにもない砂漠からすべては始まった。 荒削りな岩山と、少しの水と、わずかな植物 を置いた。

色のついた渦巻く流砂を加えた。

獣を創り、人を創り、家を建てた。

砂上船を人に与え、獣を狩らせ、砂嵐から身を守らせた。

これが私にとっての「LUNAR」だった。 前作は途中参加のお手伝いゆえ、自分の中に 「LUNAR」を育てることはできなかった。 「LUNAR I」の青い世界は美しかったが、 私には生命力が希薄に見えた。

"熱っぽい世界"を創る。

当初は、ぼんやりと形にならない言葉を舌の上でころがしていたが、日に日にイメージが強固になっていく。

劣悪な環境に押しつぶされない力強さと、生き抜く知恵を持ち、正邪を肯定し、死さえ糧とするアニミズムを基調とした文明。科学を否定せず、あっけらかんと魔法と合体させてしまう柔軟さ。見えない歴史の重なりの中を縫うように生き続ける女神信仰。豊かではないゆえの大地母神への信仰は、地球回帰と決別し、月の大地とともに生きる、その自信と誇りによって生まれたと言っていい。つまり、神のいない世界に神を生んだのである。



そのエネルギーが"熱っぽさ"だと、今は考える。

さて、シナリオライターでない私は、それを 絵で語らねばならない。そこで小道具として 家や舟や女神像を、大道具として自然や、エ キゾチックな遺跡を創った。そのほとんどに 丸みを与え、土や石、セラミックに質感を求 めた。鋭角的でリアリスティックな描写は2 頭身キャラには合わないし、マヤ、アステカ 的な熱っぽさは、整理された風景には感じられない。自然の地形を利用した町が多いのは そのせいで、大地と抗うことなく、かと言っ て調和しきれない人間の猥雑さみたいなもの まで出したいと思った。家はシンプルにして、 むしろ "色" や紋様を生かしたいと思ったが、いささかパターン化しやすい形にしてしまったのが反省点だ。

舟に関しては、ほとんどカットされた。ソリをつけた舟という馬鹿馬鹿しさは、結構気に入っていた。誤解された文化は歴史のスキを語れるし、少ない物を有効に使うライフスタイル、海と陸の乗り換えを嫌う性急さ、生活圏を限定したがらない奔放さなど、特異な民族性を強調できるかなと思ったが。

もうひとつ(あるいはたくさん)の世界でもある遺跡群は、シナリオ外の未知として考えていった。地球と月を結ぶ連絡橋。かと言って地球文明から発したものとも限らない。別の生命体が別の目的で置いたのかもしれない。世界の根源がひっくり返るような謎を秘めて眠り続けるもの。盗掘者であるヒイロはその余熱に魅かれている。個人的には、女神の登場によって悪神として葬られた、穏やかな精霊を祭った所としている。そう、アステカのミシュコアトルのように。セレカムの地下にも、そうした神殿が眠っている。もちろん設定の中だけだが。

いずれも熱気を描きたいがためのものだし、いくつかは成功し、いくつかは失敗した。 ゲームの世界に、プロダクション・デザイン という仕事があるかどうかは知らないが、私



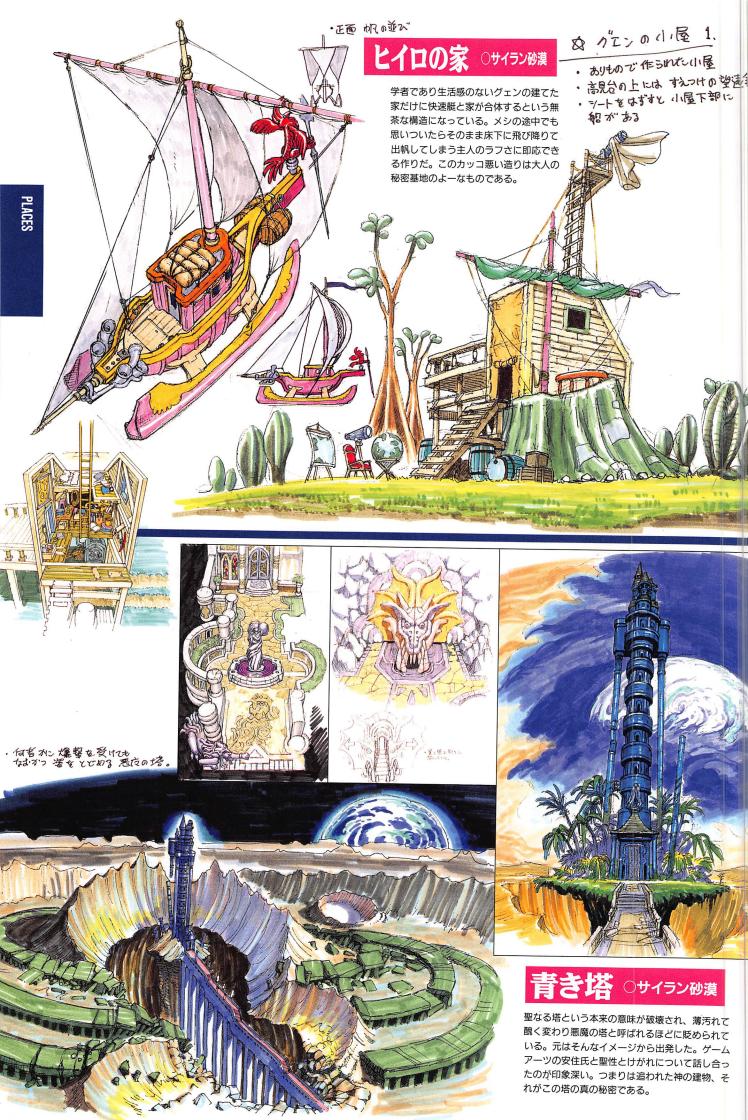
の作品です。これから、これだけの仕事に巡 り会えるかどうかはわかりませんが、ゲーム 好きのオヤジとして、機会を狙い続けようと 思ってます。

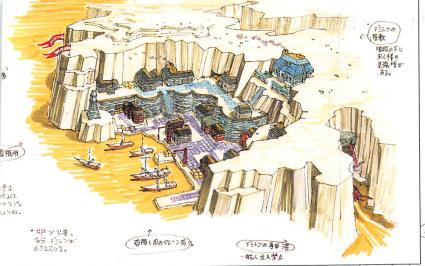
最後に、カッコつけていーですか?

〈ケイト・ブッシュとクリスチャン・ヴァン デに。岸田森とアボリジニに>

イラスト·文/佐藤 肇(P58~80まで)



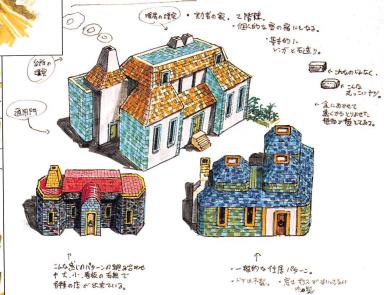




ラーパの村 〇サイラン砂漠

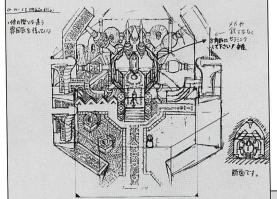
砂上の港町という特異な環境が生むにぎやかさと殺伐さ、オアシスと策謀といった相反するものが同居する複雑な共同体。 砂漠の退屈さを視覚的にも物語的にも起伏に富んだ町で補えればと考えたのだが。

女三儿的野鸡物



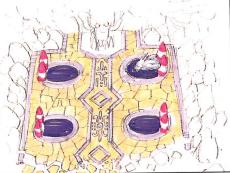


ラーバ問型イメージ

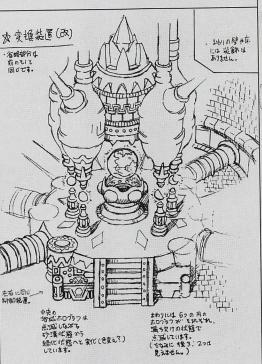


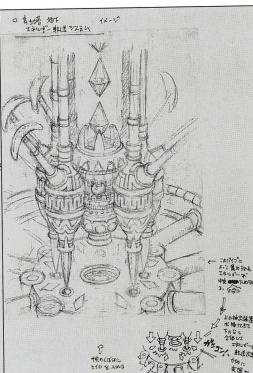


ルナ世界の人々が知っているシステムとは違う、もっと繊細で膨大なエネルギー、抽象的だが"星の力"とでも言うべき巨大な何かから霊感を受けた者が造り上げたトーテムのようなメカニズムが青き塔の遺跡群に詰まっている。ルナ世界の人の手による文化と遠すぎない程度の異質さが狙い。



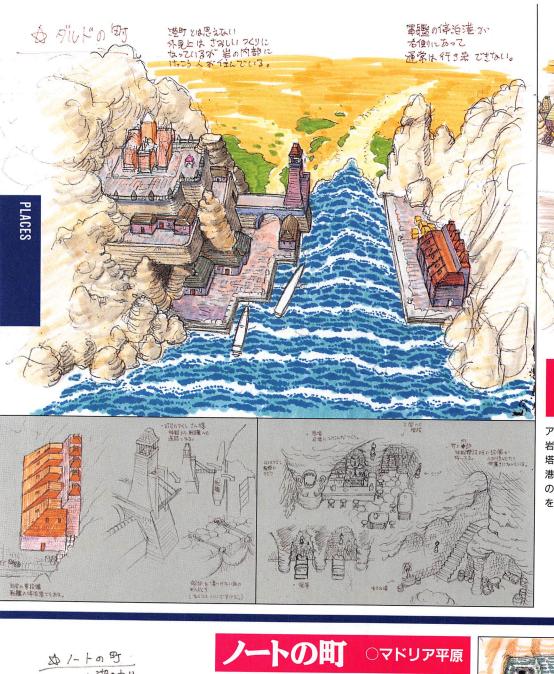


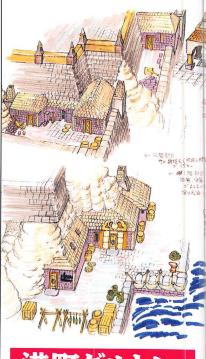






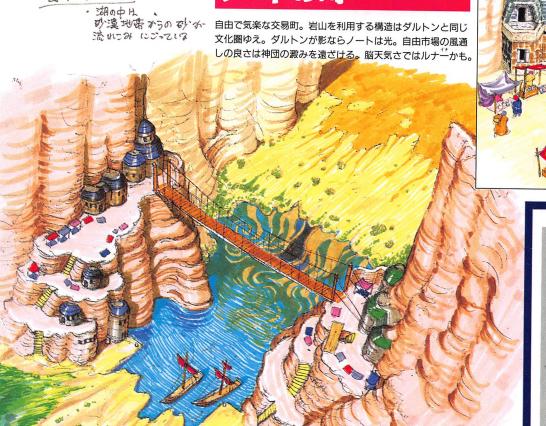




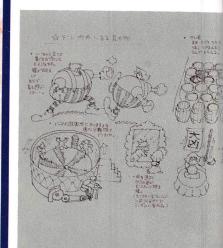


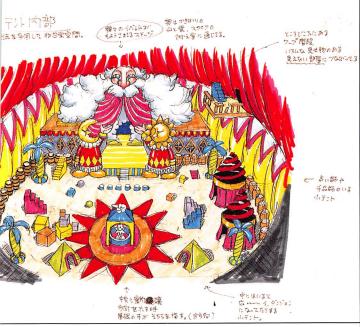
港町ダルトン 〇サイラン砂漠

アルテナ神団が青き塔侵攻の拠点とするため、岩山を切り開いて作った町。神殿は遺跡の監視塔として町の頂きにある。バルガン専用の補給港と言ってもかまわない。開発当時の人足がそのまま住民となったが、彼らは神団の真の目的を知らない。













カーニバル Oマドリア平原

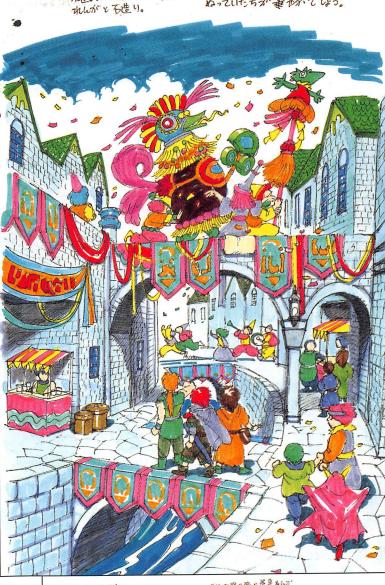


ウーン目が痛い。これはもう使っているマーカーのせいではなくセンスであろう。いや、言い切るのはコワイ。ともかく、アメリカントーイの毒々しさが好きでお祭の華やかさに調子に乗ってメチャクチャにカラーリングしてしまう。MDだから色数が抑えられてなじんでしまうだろうと勝手な目算をしているが誰かに迷惑かけてるかも。

女イーこいいの町1 (カルナバルと言ったちがカンコイイ。)

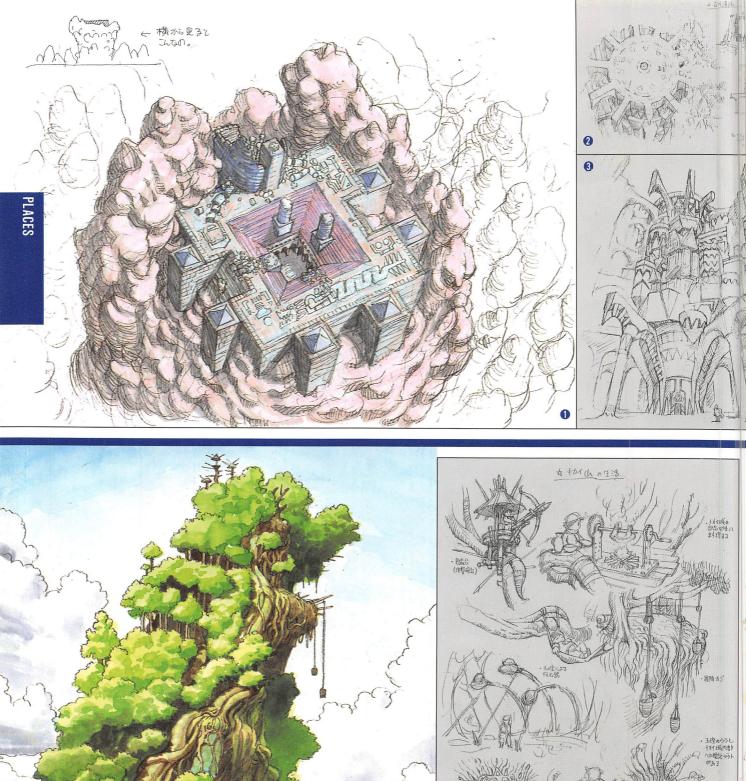
いたなのたけいある行う

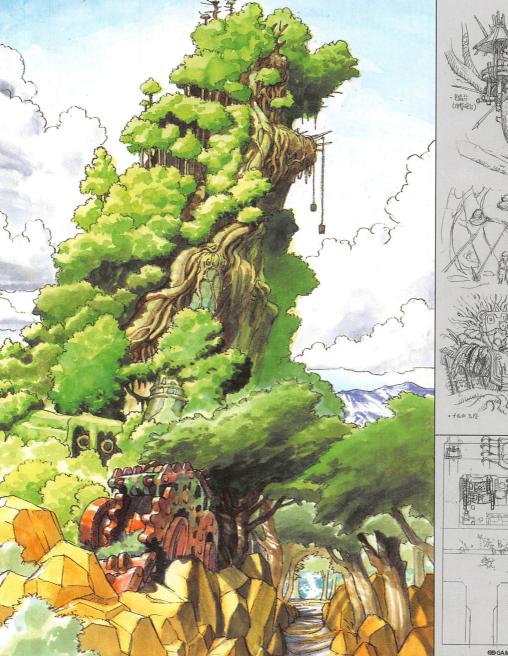
· れんがーコーコに色を ぬっていた方が華かなでしょう。

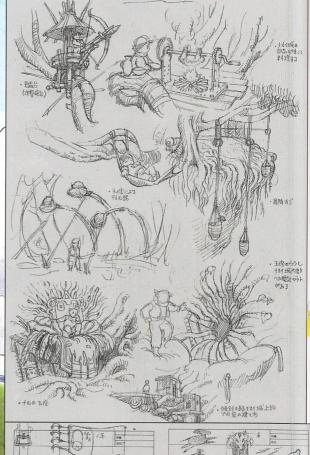


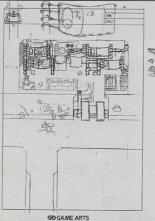


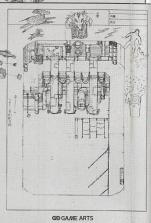




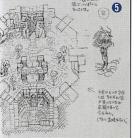












0~0これらの 遺跡群は全て本 来の姿を失って いる。歴史の支 配者が変わるた びに異端となり 破壊され盗掘さ れる。土くれに 変わり誰も思い 出さなくなる。

❺妖精と称される小さな者達はガレオン亡き後、棄 なり遺跡とともに消え去るのかも。彼らのために外 界に触れられる場所を描けなかったのが悔やまれる。



岩山の中限の滝の上に対いている。

力まかくひ

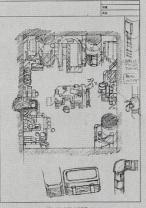
・辺境の谷に落とされてる感じ 傾いてます

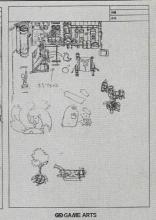
キカイ山

やはり社会から放り出された 者達の共同体が、かつて妖精 を庇護した男の機械城の残骸 で育まれているのが象徴的で ある。朽ちて意味を失い、役 割を変えながらも真意の一片 を残して生き続ける、という 複雑で魅力的なありさまをゲ 一ムの世界で、しかも言葉を もたないもので描けるのは喜 ばしいことである。





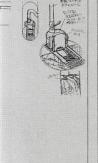




▲ ◯東カタリナ地方

もう一度ヴェーンを飛ばすという話しがあり、これはしめたと思っ た。デザインとして冒険しなかった自責の念から周りの岩を振るい 落とし真の姿を浮かび上がらせてやろうと目論んだが…。後で帳尻 合わせな生き方はイカンなと、しみじみ反省してしまいました。

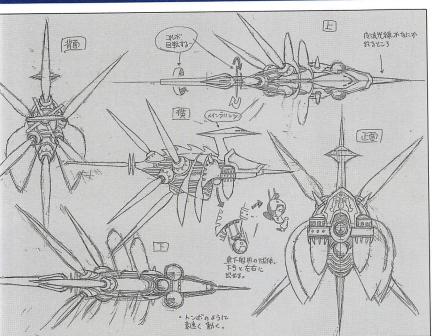








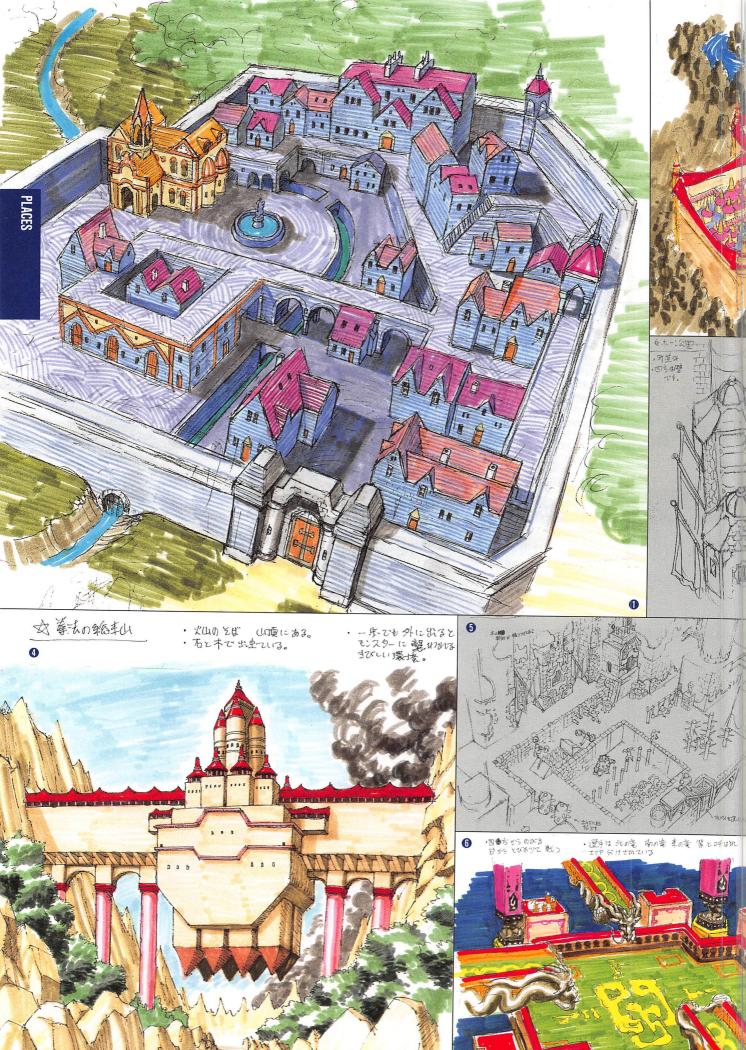
空飛ぶ機械城とでも言うべき存在。100%魔法で動く、 らしい。初期デザインでは荘厳で禍々しいゴシック建 築のイメージを心掛けた。完成版では街マップの都合 で城がなくなっただけで大差はない。単純さと複雑さ の組み合わせがデザインの面白さを左右すると思って いるが、その辺の評価は任せるとして何より好みの素 材だ。陰謀渦巻くボーガンおやじの迷宮で思いっきり 悪趣味なスペタクルゴシックホラーを展開させたいと 一人で燃えていたが気がつくと仕事が終わっていた。



ボーガン船

ボーガンの鈍そうな体形を裏切るように素早く動く船がほしかった。空飛ぶ円盤のように予測不能に移動し、ビュンと現れて悪さをし、サッと逃げてヘッヘッへと笑うような憎いヤツ。そう、季節はずれの蚊である。バルガンの対極にあり、内装はヴェルサイユのごときゴウカさ。金の足つき風呂まである。一度乗りたかった。

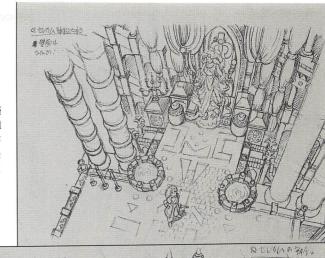




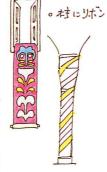


セレカム ●ディクス山地

ここのデザインには愛着がある。建築 美でありながら歪んでいる。斜めに組 まれた壁面は神殿の暗闇にすべり落ち るような平衡失調感を与える。信者を 不安がらせていいのかと思うが、そこ がマウリの歪みだと思っている。







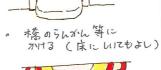
。橋等…



。扉の飾り

0





・飾り幕

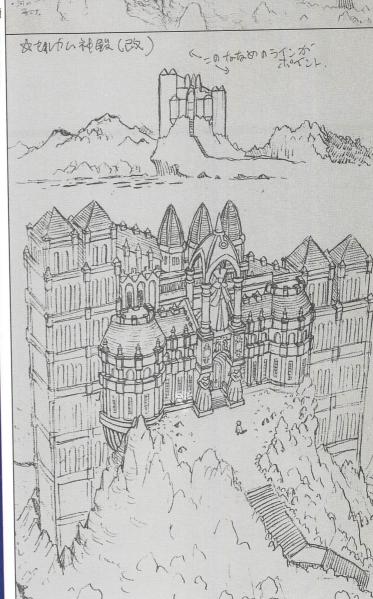


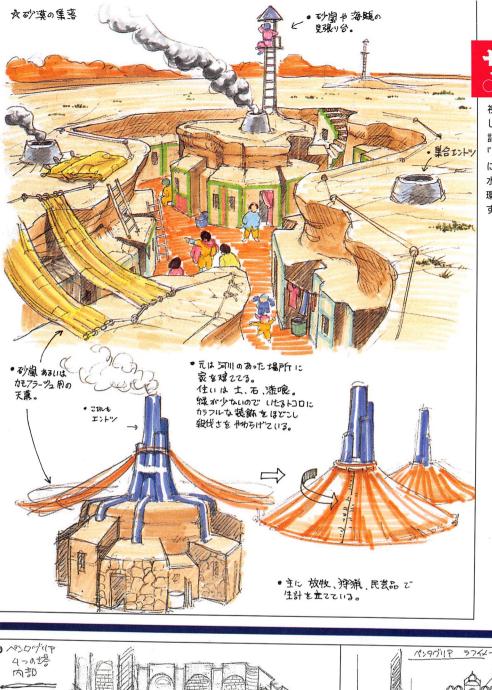
。この他床に

●西カタリナ地方

●~●アジア文化を源流とし ているホーンは、笑ってしまう ほどわかり易く少林寺である。 濃い巧夫映画のファンである私

を許してくれ。ヨーロッパ風の町はバリエーションとしての典型も 入れようとデザインした。本来ホーンとは別物で、カーニバルが始 まると華やかに変貌する場所だった。装飾パターンはそれ用である。





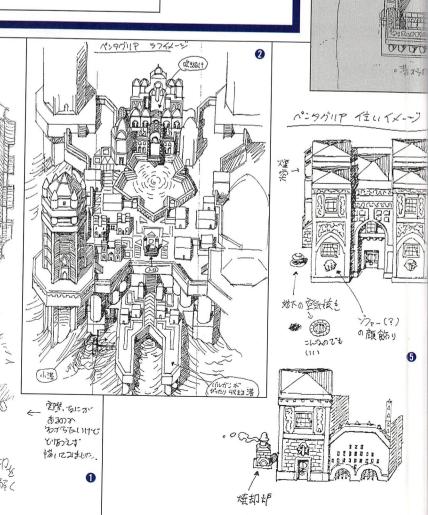
最上階

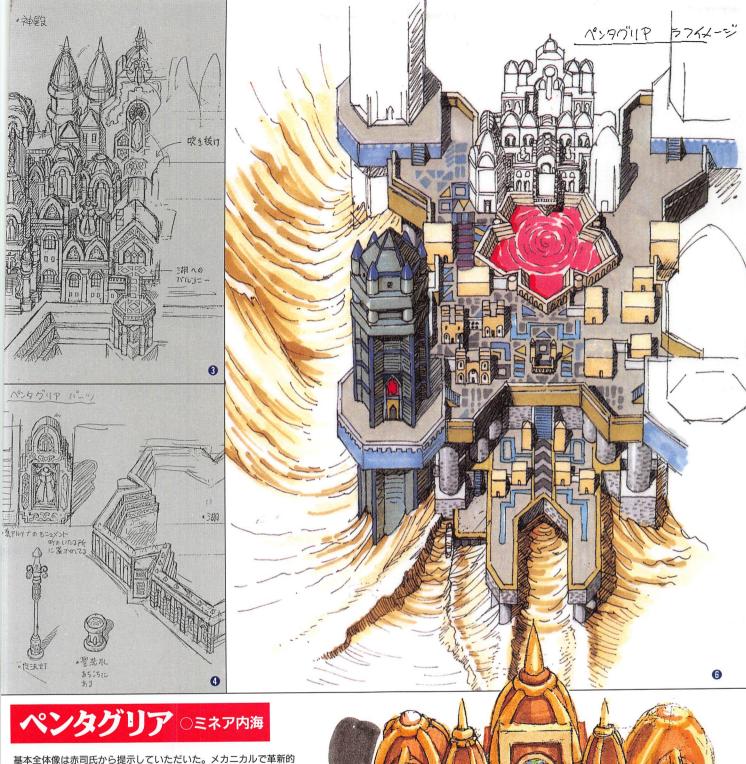
72

ザバック

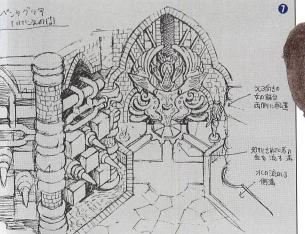
視覚的に新鮮なものがほしくて最初に描いた町と記憶している。モデルは『スターウオーズ』で有名になったチュニジアの集水農園だ。暑く乾燥した環境では冷気をあつめやすい造りらしい。

変飾り

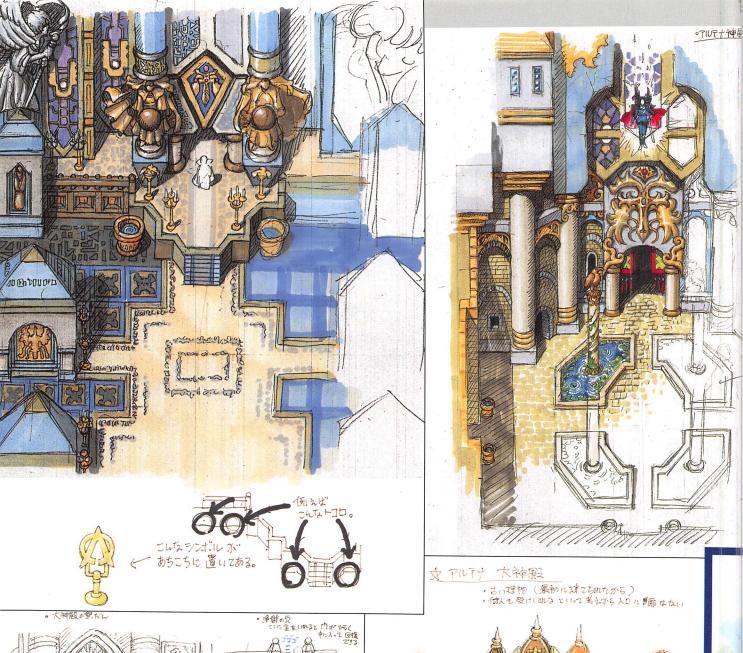


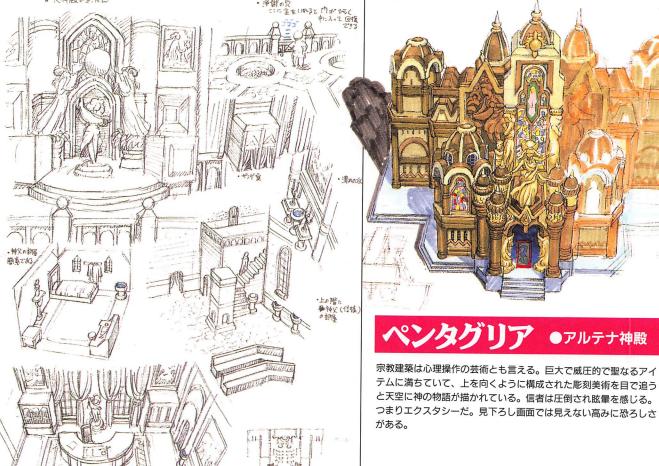


基本全体像は赤司氏から提示していただいた。メカニカルで革新的なのは、そのおかげである。乱れがなく清潔でよそよそしいイメージは虚偽の神聖都市にふさわしい。問題はすでに柔らかいラインで決まっていた神殿(③)と調和させられるかだったが、周りの四竜の塔(④)に中間の形を持たせることで何とかなじませられたと思う。まあ、元は女神の塔を封印するために造られた都市だから多少破綻しても、と思ったが先のイメージに矛盾すると今、気がついた。

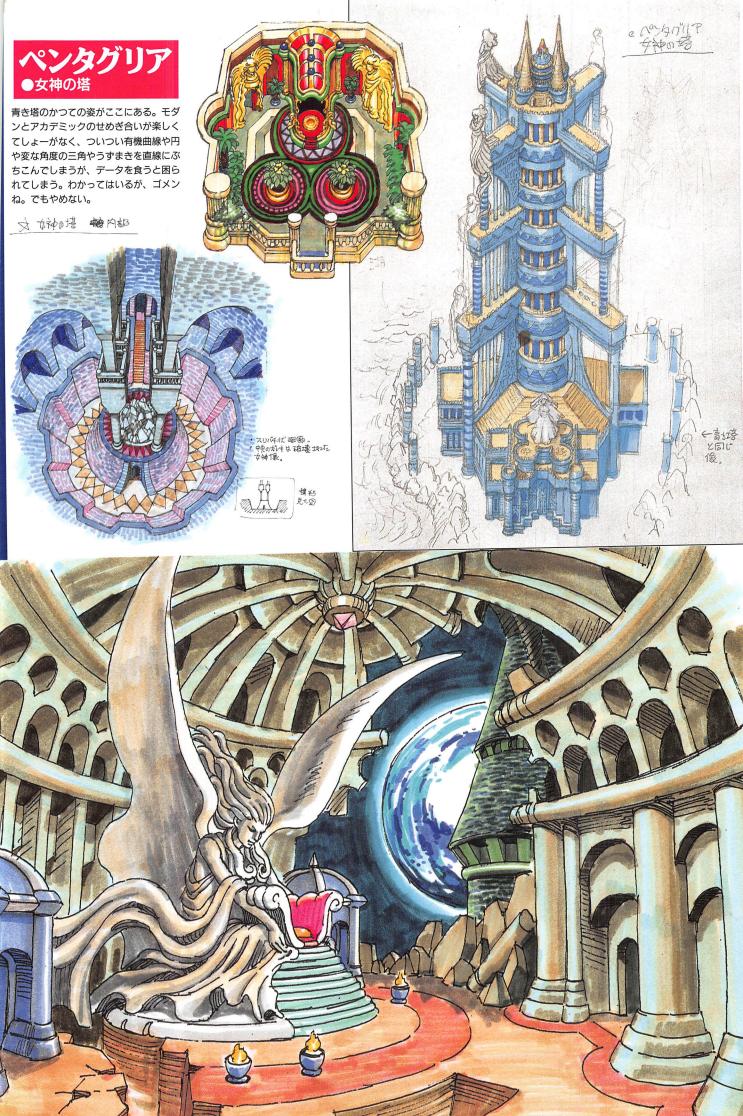








・数皇の事幹室



大地田神のようなもの 超越的ではなく自然との調和を願う 柔和な娘のイメージ

・月の大地をいかくしむ姿 ・かっての不毛な土地にもどさないよう 多すない、収穫を意味する花束

・全てのものに差しのべるチ



・指後に布のかか。た 円盤がある(布も彫刻) 料は人も見る事の出来かい そのらう但りには





女真PIUT+像

・超越者、舌臨する者の似ージ

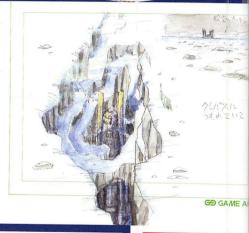
·竜もの物統べる若として それを踏みつけてし ・文明を象徴する建物がある



像を描くのは好きだ。像に込めた想いを描くのが好きと言った ほうがいいか。神を人として像に写すこともあるし、逆もある。 人の心が像となる。つまり、その人を描きたいのだろう。

☆ 真 Pルテナ 布数像c

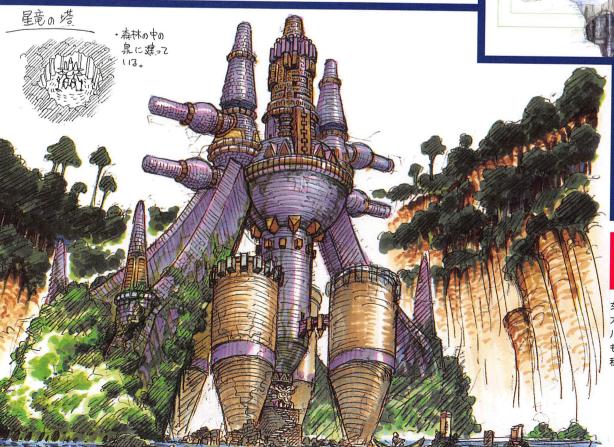
かたく よそよそしい一後し その視線は民衆を見てはいない



古えの塔

む、これは私が描いたも のではない。設定もして ない。これに関しては何 もわからない。

女神以外の神が住む星の者が 太古に飛来して建てたもの。 ルナに人が来る以前からある もの。だから他と少し違う。 私の中だけの設定である。



○○一種であするが 的なな仕ではなく 雏红红。 行のようなイメージ。 だんはまけにもどっているが

マ.町に現りれ 事的事物。 文牧 にはる量が物を 見続やしにする事もある。

きのコピーとして

(Iのに告られても/ (Iのに告られても/ (11)設定も Pリタ? 土地によっては 荒神のは信仰し はが話にされている。

根絶やしに打事もある。 超のコピーとに 人工的に造るれても/ という設定もアリか?

放牧 には事物を



未使用 デザイン案

これらは初期イメージを固めるために'92年の終わり 頃から描き始めたものの一部である。まだプロットを 意識しなくてもいい段階だったので、ベクトルを決め ずどんな形でも使える、ということを念頭に置きつつ 物語の一部を作るつもりで作業を進めていった。

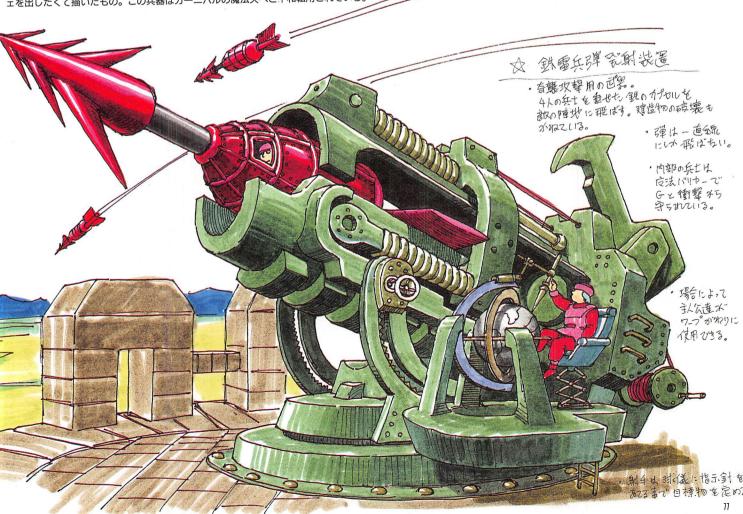
女暗黒城の周囲を取ぶ、監視塔



・雑元 の ポスキラ いたいな動きをさせ動いなると 面白いてすれる…。



大袈裟で暗示的で原始的で、フリッツ・ラングの映画に登場するような不穏なオブジ ェを出したくて描いたもの。この兵器はカーニバルの魔法矢へと平和転用されている。









張っているのが謙虚というか、ズルいところである。

未使用 デザイン案

乗り物に関するデザインが多いと指 摘されて気づいた。場所間を違う速 度や方法でつなぐと冒険らしさが出 る、とか考えたわけではなく、単に いろいろ乗りたかったのだろう私は。 BIL MERCH

取た (本のでき) 花 キッチの まうなぎ い。 中 にな クラブ が あれり といけでかいたり ガラム もむっているます ある。 女村だけで 建管されないる。 かれがいの町 にも やってくる。

☆ 方法のある生活 2 じっきちなの子。 俊羊でスプイアイテムを仕入り それを 誰かに盗まれ事たりし 取り返す為に 一時的に N ・謎の下すられ売り。 選嫌既 打けり 行添人がないなせのでしょうが。 おりは ほどれずれげ とそ。 おうちゅう町に からかれ その度、売り部 不変わります。

パーツを書き留めるメモのようなものだが、実は気分転換に描 いていた。こいつの頭を見て『ハバナハットトリック』だと言 ったあなたはエラい!

会移動力かり(のようなもの)





-- LUNAR ETERNAL BLUE - DROCESS

「LUNARI」の企画が持ち上がり完成するまでほぼ2年半。 その間にはさまざまな葛藤や設定の変更があった……。 「LUNARI」においてもそれはしかりである。 ここではそういった完成するまでの記録をできるだけ紹介してみたい。





LUNAR I が できるまで

完成するまで約2年半。発案当初から見ていくと、かなりの設定変更があったことに気付かされる。できあがったストーリーはいまさら言わずもがなので、このパートでは現存していない設定を中心にお届けしようと思う。他のページに掲載されたイラストを参照しながら読めば楽しさ倍増。

●1992年7月

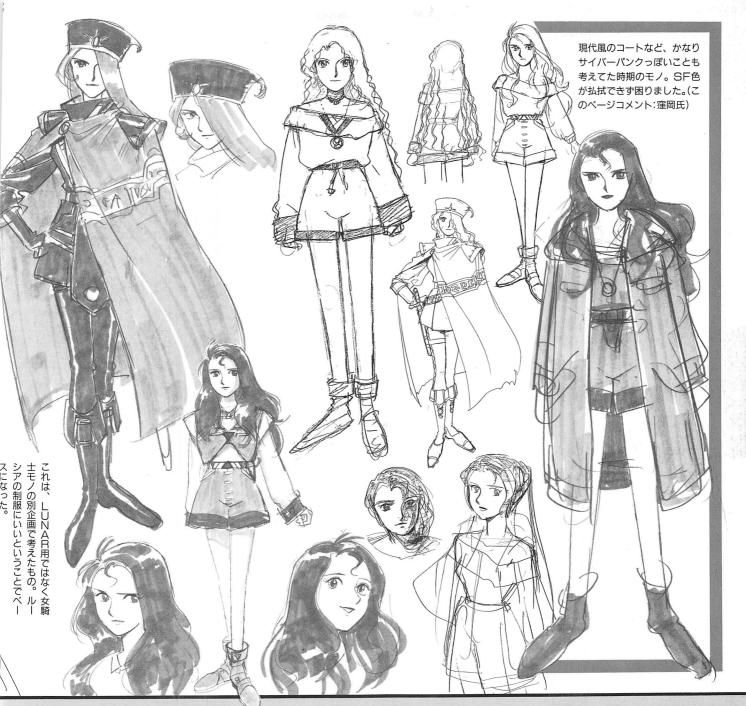
尻焼温泉でスタッフが─同に会して、ルナ合宿を敢行、麻雀で気分転換を計りつつも、ストーリーや方向性が決まってきた。

◆7/19 シノプシス01・02 火野 峻志 くうす暗い大地に巨大な樹(世界樹のイメージ)が生 えている。その樹の表面にはいく千もの琥珀の棺に 包まれたミイラが埋め込まれていた。その琥珀の棺 の1つが青白く輝き始め、その中に眠る少女が目覚 める。(中略) ……ヒイロ、ミンク、カルビン (ヒイ 口の親友) の3人は砂嵐の時にしか入口が現れない 『降臨の神殿』へ盗掘に行った。そこでヒイロは謎の 少女ルーシアが出現する瞬間を目撃。ルーシアは女 神アルテナに会わせろとヒイロに命ずる。ルーシア は何か人間を超越したようなところのある少女であ ることが徐々にわかってくるが、ヒイロはルーシア に魅かれていく。旅の間に『謎の星』が近づく時、 女神アルテナの世界は終末を迎えるという伝説を聞 く。(中略) ……ルーシアの力によって『謎の星』に 行くヒイロ達。そこで彼らは、絶対神ガイアスと対 決する。実はガイアスも女性神であった。ガイアス との戦いに勝ち、彼女を封印することに成功する。 (以下略)>

●1992年9月

温泉合宿で打ち合わせたアイデアを元にある意味 今までの方向に修正を加えていく段階。この時点 はまだ「LUNARI」のキャラが絡んでいる。

◆9/21 LUNARIあらすじ 〈ヒイロはヴェーンの魔法ギルドから派遣されて た魔法使い。これが初仕事である。直情型でおっ ょこちょい、そして浪花節の彼は決して優等生で ない。だがその勇気と物にこだわらないずほらさ 買われてこの辺境の船へと派遣されたのだ。(中略 ……船は砂の海の周辺に散らばる開拓民の村を巡 補給船で貨客船である。船客の中で興味ある人物 3人。1人はいつもヒイロの剣の相手をしてくれ 初老の剣士・ギバン (もちろんレイク)。もう1人 自称舞踏家の踊り子の少女ジーン。実は彼女はあ - 子相伝の拳法の伝承者。理由があってその拳法 棄て舞踏家として旅をしているのだ。ガタイの良 僧侶・グラウド。どうも別れた(いなくなった? 妻を探して長い旅をしているようだが多くを語ら い。(中略)……ミンクの止めるのも聞かず、その に手を差し伸べるヒイロ。光芒に浮かぶ美しい少 の姿に魅了されたようだ。彼女がアルテナの女神の 転生した姿なのだろうか!? 光に触れた時、その)



きはヒイロをも包む。そして、膨大な力が彼の体に 流れ込んだ。「オレの中に力が!? これは、この魔法 力はなんなんだ!」。(中略)……「貴様はレイク、い やかつてのドラゴンマスター・ダイン! ここで出 会えるとはな!! そして、マイトめ!」驚く一行。 この男こそ追放されたバタネンのひとり息子シオン であり、彼は父の無念をはらすために世界を相手に 戦うことを決意したというのだ。シオンによってこ のルナ世界を滅ぼそうとしているのが他ならぬルー シア自身であると語られる。驚く一行。(中略)…… 彼らの目にあるビジョンが映る。それは千年前の戦 いの記憶であった。魔法都市アルテナの近郊。そび えたつ巨大な(ガレオンの造ったものの数倍)機械 城。その全砲門が一斉に開く。その照準は、空に浮 かぶ巨大な謎のまがまがしい物体に向けられていた。 謎の星と機械城の戦い。しかし、機械城が押され敗 れようとしている。その時、アルテナからヴェーン が離床。機械城とともに戦う。女神アルテナと謎の 星のメドルーサ。そして、空に浮かぶ蒼き星地球の ルーシア(と一行には思えた)。この3人のイメージ が交差する。そして、謎の星は破壊された。謎の鏡 に映るメドルーサは苦悶する。鏡はひび割れ、四散 した。同時に機械城も破壊され、アルテナの都市も 半分崩壊した。その時、謎の鏡が最後の力を発動。 ルナの大地が振えた。月の自転が狂ったのだ。空を

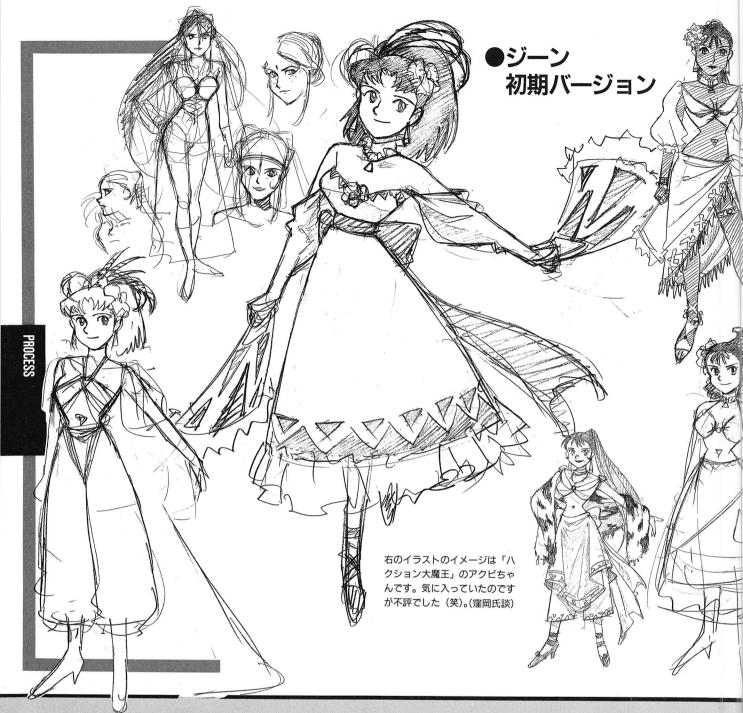
着き星が急激なスピードで走っていく。手を差し伸べるルーシアとアルテナ(のイメージ)。しかし、手は届かない。膨大な被害を出して、月の表と裏は入れ替わってしまったのだ。(以下略)〉

●1992年11月

大まかな世界設定や方向性は決まったものの、細かいプロットが浮かんでは消え浮かんでは消え冷かと苦労が多かった頃(?)。プロットが錯綜し、ごちゃ混ぜの五目寿司状態を醸し出しているみたい。

◆11/8 LUNAR I の設定案 重馬 敬 〈ルナの中心には、死の世界であった月を生命の星に 変えたジェネシスシステム的な創世装置がある。 それが魔法力の源。ジェネシスはアルテナの女神のみが発動させることができる。そして、かつて一度だけ使用された。その結果生まれたのが今のルナ世界である。地球には予備の女神が眠っている。それがルーシア。彼女は月に異変が起きているのを観測し目覚めた。もし必要なら、ルナ世界の再創造が必要である。ルーシアは事の次第を知るためにアルテナに会いにルナに向かった。月では大規模な魔法戦争が起こっており、アレス達「LUNAR I」のキャラはそれぞれ戦っている。時間的には前の物語の18年後 (アレス33歳、子供16歳)。ジェネシスに触れた非力

な怪物がその力を吸収し巨大化。悪意と野望を持っ た人間がこの怪物を利用しようとした。(中略) …… ジェネシスが発動すればルナのすべての物は破壊さ れ、新しい再生が始まる。そして、そのキーとなる のがルーシアであった。ドラゴンは語る。ルーシア が冒険の中、今まで見てきたすべての事によって、 この世界をもう一度創造し直すかどうかが決まる、 と。月は元の死の世界に戻りつつある。その原因は 魔法力というものの本質を理解しない人間の愚かさ である。そして、それはこの戦争によって著しく加 速された。だがルーシアは人間の中のわずかな可能 性に賭けてみたいと語る。その決定を受け入れ、再 び眠りにつこうとするジェネシスドラゴン。その時、 巨大な力がドラゴンとルーシアを取り込む。あのガ ルガンチュアが発動したのだ。巨大な山のような超 兵器・ガルガンチュアは、ドラゴンとルーシアの力 を得て暴走する。みるみるルナの世界が死の世界に 戻っていく。そこにレギウス側にいた魔法戦士であ る謎の黒仮面登場。黒仮面の正体は、再生したガレ オンであった。かつて、機械城で行われたことの再 現が、またこのガルガンチュアで行われているのだ、 とガレオンは語る。そして、自分の命をかけてヒイ 口達をガルガンチュアへと送る。ガルガンチュアの 中枢が破壊するヒイロ達。ルナ世界は再び元の姿を 取り戻しはじめる。〉



●1993年1~2月

「LUNAR II」のキャラの使用をガレオンとナルに絞りストーリーに関連づけてキャラ設定を考える。ここでダインもアレスもいなくなってしまった。

◆1/27 プロットの検討 重馬 敬 〈ルーナ・ルーシアはルーナに会いにこのブルグの村 (遺跡?)に来た。ヒイロとルーシアはナルの守る遺跡でルーナの選択した方法を知って驚く。そして現在の世界が滅びかけている理由を知るのだった(これは誤解・夜明け前の設定)。それと同時に、自らがアルテナとなりこの世界を元に戻さればならないと決意する。ルーナはその意識を感じてこう答える『ルーシア、人を、命を信じて……』(以下略)〉

〈アルテナの復活・ルーシアはアルテナの力を得るために、4匹の竜とジェネシスドラゴンを復活することを決意する。ヒイロには、ドラゴンマスターになるための方法として、4匹の竜とアルテナの女神の復活が必要だと言い、ドラゴンマスターとなって世界を救ってと言う。(以下略)〉

〈ガレオン (黒騎士レオン)・ガレオンは女神がいな 〈なった事で復活した悪い奴らによって復活させら れる。彼らにとってみれば、女神とドラゴンマスタ ーに深い恨みを持っている彼は、復活させてやれば 当然恩にきて最強の戦士となるだろうと読んでいた。 しかし前回のことで自分の過ちと人間の信じる力を 知ったガレオンは、ヒイロの冒険を陰ながら助け、 ルーシアを導く存在となる。(以下略)〉

くナル(ホワイト・ブリッツ)・死の砂漠(月の地面)の中、1カ所だけ緑あふれるオアシスのような場所がある。上空から見ると、巨大な竜の形になっている。実はそこはナルが眠る場所で、アレスとルーナのお墓がある場所である。そこにはホワイト・ブリッツと名のる生意気でロの悪い白髪の17歳ぐらいの少年がいる。彼は実はナルの分身(?)なのだが、ルーシア以外は気付かない。ナルの背中にはアルテナの剣が背負われている。が、それはルーナとアレスによって鎖で封印されている。(以下略)〉

●1993年3月

再び合宿を敢行。そこでの会議に基づいて新たにス トーリー展開を練る。いくつかは現存している。

◆3 / 1 LUNAR 『合宿 (2/28~3/1) メモ重馬,火野 〈会議 2/28・月と地球の世界観を説明する。ギデオ ンの扱いを魔法帝国総督などといった具体的な感じ で表す。子供の姿であるゾファーの本体がある。ミ ンクはおちゃめな妹でよい。ヤマ場でちゃんとした

芝居。ミンクはナルとの絡みで、イベントの間だけ 人間に変身する。リーのイベントで母親とか妹の木 の出来事を使う。リーはギデオンに助けられたと信 じている。妖精の泉に映るガレオンの復活シーンに よってプレイヤーもヒイロも彼の復活を知る。ルー シアのお化粧直しは最初の水浴びシーン。あるいは ジーンに着替えさせてもらう。カーニバルで着替え させるのはあり。(※注:ギデオンはアルテナ教団の 教皇。ジーンの弟が継いでいる国はアルテナ教団の 手に落ちている。ゾファーの呪いだったというのも いいかも。クララ。魔法ギルドのギルド権が、アル テナ教団に侵害された。魔法ギルド登録名簿にはク ララの名前だけがある。優秀な魔法使いを探して各 地を渡り歩いている。ヴェーンにはじいやがいる。 ゾファーの本体と戦う前に、ルーシア、みんなを回 復してくれる。ルーシアと合体したゾファーと戦う ヒイロ達。その戦いの中で、ルーシアは信じ切れな かった人間の力を信じる。その時、両者は分離する この状態の前に、ゾファーがルーシアの魂(光とか) を手に入れるヴィジュアルを描いておく。(以下略)> **◆**3/8 LUNAR I あらすじ 火野 峻志 〈大凧・ヒイロ達は艦橋の屋上に追い詰められる。そ

〈大凧・ヒイロ達は艦橋の屋上に追い詰められる。 そこに巨大な大凧が現れ、ヒイロ達は大凧に乗り移って逃げる。 大凧はグェンが上げたもので、グェンの快速船に降りる。 これ以後、ルーシアを捕まえると



いう任務を果たそうとするリーに追われる。〉 〈青竜の町・青竜の封印解除の話。幻の湖とその中の 町がある。そこに青竜が封印されている。その湖の 形が五芒星とか特殊な形になっている。〉

〈ヴェーン・今のヴェーンは地上にある都市。ヴェーンにはクララのお母さんがいる。おっとりとした女性。「一文にもならないけど、私、闘うわ」と決意するクララを描く。守銭奴のクララが言い出したので、一同驚く。クララ「なに言ってんのよ。世の中、お金じゃないこともあるんだから!!」。〉

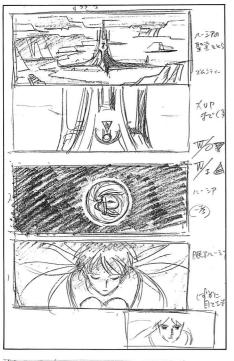
〈ソドムの町・いろいろあった結果、町が崩れてゆく (元の月の姿に戻る)。その崩れる町の中でヒイロが 町の人を助けていく。ルーシアはこの町を見捨てて いるので、ヒイロが人々を助けようとする理由がわ からない。結果として、ヒイロがルーシアを変え てゆくことのひとつとして演出する。〉

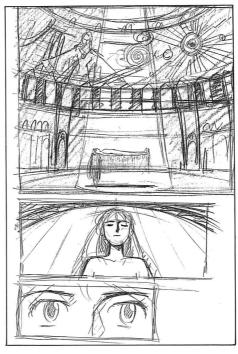
くラディウスの居城・城内ではリーとの戦闘があるが、リーは途中で剣を収めてしまう。「拙者には何が本当のことなのか、もうわからなくなってしまった……」。ラディウスの所にたどり着くと、すでにグェンがいた。グェンはラディウスを説得しようとしたが、ラディウスは聞き入れずグェンを攻撃して逃げる。グェン「すべての悲劇は、私とラディウスと、そしてお前の父とがゾファーの魂を発掘したことから始まったのだ。ラディウスはゾファーの悪しき波

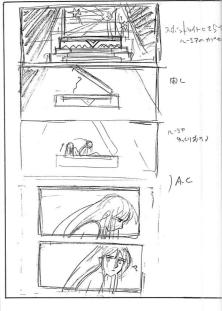
動に捕らえられ道を誤った。私とお前の父はそれ以来、ゾファーを封印することだけを考えてきた。私は学問にその手段を託した。しかしお前の父は、ヒイロ、お前にすべてを託したのだ」。ラディウスは城の最上階にあるゾファーを祭った部屋へ逃げ込む。ラディウスとの戦闘に勝つと、ラディウスは「ゾファー様……」と助けを求める。祭ってある恐ろしい暗黒神の像の上にゾファーがふいに現れ、黒い光をラディウスにあてる。ラディウスは醜い化け物に変身する。ゾファー「クスクス。ラディウスくんにはその姿がよく似合っているよ。……ばいばい、ヒイロ。君達のことはガレオン君に頼んで、今度こそ殺してもらわなくちゃね」。ゾファーが立ち去り、再び化け物になったラディウスと戦う。そしてラディウスはバルコニーから落下した(以下略)

〈赤竜の洞窟・「この赤竜を始末すればゾファー様は 私をお助けくださるはず。死ね、赤竜の子よ//」。ラ ディウスが鋭い爪でミンクの首を引き裂いた。大量 の鮮血がほとばしる。ラディウスはミンクを溶岩の 中へ放り込む。「これで赤竜は復活しない//」。ラディ ウスとの戦闘の後ヒイロが茫然としていると、溶岩 が激しく活動を始める。そして溶岩の中から美しい 赤竜が蘇る。ミンク「私よ、ヒイロ。心配させてご めんなさい。赤竜は大人になる時容岩の中で古い肉 体を脱ぎ捨てるの。さあ、ヴェーンへ行きましょ う」。 ミンクがヒイロ達を乗せて羽ばたく。> 〈ヴェーン・「初めて会った時から、ヒイロは私のた めにがんばってくれた……。この大地に来たばかり の私は、それが当たり前だと思っていた。でも今、 それがどれだけ素晴らしいことだったかわかるわ。 ヒイロだけじゃない。ジーンやクララ、ロンファも よ。初めは敵だったリーでさえ、私達と一緒に闘う と言ってくれるなんて。私はアルテナの考えた事が 理解できる気がする。人間にすべてを託したアルテ ナの考えが……。私はこの大地の未来を人間の手に ゆだねます。今こそアルテナの力を使ってゾファー を封印するわ。待っててヒイロ。もうあなた達を危 険な目に会わせたくないの!!」。そう言ってルーシア が消え去ってしまう。「ルーシア!! 待つんだ!!」。ヒ イロの叫びは虚しく空に響いた。ふいに背後から声 がかかる。ガレオン「あの娘には、ゾファーを封印 することなどできんぞ……」。(以下略)>

〈暗黒神の洞窟・「人間に心魅かれたお前など、ボクの敵ではないんだよ、ルーシア!!」。ゾファーの放った黒い魔の手がルーシアを擱む。ルーシアの中から光 (魂や能力の象徴)が奪われる。ルーシアは苦しそうに「逃げて、ヒイロ」と呟く。ルーシアの目には生気が宿らなくなり、表情がなくなる。ゾファーはルーシアから奪った光を額に埋め込んで、凶悪な怪物へと変形する。ヒイロ達の闘いの途中で、抜け

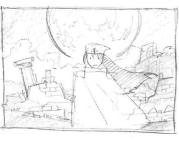


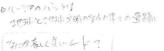




●初期絵コンテ

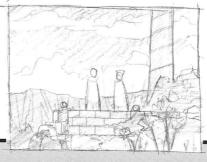
まだオープニングが混沌としている時期に描かったコンテ。棺から出てくるルーシアはなんだかっァンパイアのようだ。ヒイロとルーシアが健康的に外で出会うなんて案も出ていたようだ。







のようけをしてという。 たれてはないたなないたなと たれなみたいう であるかだいでものなる。



ちからないっとしてありま

般となったルーシアの目から涙があふれる。すると ゾファーの額に囚われていた、ルーシアの魂の光が 肉体へと戻る。……(中略)ルーシア「私にできる ことはこれだけよ。もう何も言わないわ。私はあな た達を信じている。これが最後の闘いよ。ゾファー の暗黒の力を、人間の力で打ち砕いて!! 今こそ、 人間の手で未来と光を摑み取って!!」。(以下略)〉 〈エンディング・最後のおまけダンジョン。砂漠の幽 霊船が舞台になる。このダンジョンの奥まで行くと、 ヒイロが蒼き星に向かって転送されたことを表すキャラデモが入る。(中略)……ヴィジュアルシーン。 ついにヒイロがルーシアを見つける。目覚めたルーシアは驚きとともに、最高の笑顔を作る。抱き合っ たヒイロとルーシアの唇と唇が重なる。〉

●1993年8月

ここまで1年、細かい設定の変化はあるがほぼ現状 に近いストーリーができ上がる。ふう。

◆8/16 LUNAR I ゲームプロット 火野 峻志 〈岩山の上にいるヒイロとミンクが墜落する (オープ ニングからの続き)。岩山を降りようとすると、戦艦 バルガンに乗ったアルテナ神団の「白の騎士レオ」 が登場し、ヒイロ達と会話する。戦艦バルガンがフィールド上に残した航跡が、トロネの村へと続いて いる。このトロネの村の隣のオアシスにヒイロ達は住んでいる。ヒイロとミンクは、あわててバルガンの航跡をたどって帰っていく。(中略)……ヒイロの家の中からレオが出てくる。ヒイロと再び少し会話して、レオは戦艦バルガンで去っていく。祖父のグェンに本を渡した後で、青き塔に光が降臨するのを目撃する。この異変を調べるために、グェンはヒイロを連れて青き塔へ行く。(中略) ……〉

(港町アザド・ここは戦艦バルガンの母港であり、巨大なドックがある。ここから船を使えば、聖都ペンタグリアに行ける。この町に入った途端に、魔獣が出現して人々を襲っているのを目撃する。……(中略)ヒイロ達が魔獣とアルテナ神団の関連を話すと、レオは信じないがヒイロ以外の人間が残り、レオと二人っきりでその小島へ行くことを承知する。沖合いの小島の最下階でアルテナ神団の神官が魔獣を召喚しているのを見つける。神官はレオ達を抹殺しようとするが、かなわずに逃げ出す。神殿へのワープ装置があり、神官は脱出する。(以下略)>

〈採掘の村ザバックで黒竜の心臓をはめて、黒竜を復活させる。黒竜の紋章をもらう。黒竜は白竜ファイディのような感じで、ここにいる。黒竜が復活したおかげで、戦艦バルガンが航行可能になる。〉

〈妖精の村トラル・妖精達が住んでいる。 人間を恐がる妖精達が、 ルーシアだけは恐がらない。 ヒイロ達

は村の泉が枯れそうになっているのを助ける。洞窟の奥の中ボスを倒すと、泉が蘇る。蘇った泉の水を飲むと、聖なる力で毒沼を通れるようになる。〉 〈メリビアの地下水路の最奥で三ツ目団と首領の三

ツ目男に遭遇する。戦闘で三ツ目団を倒すが、三ツ 目男には逃げられる。が、ジーンはここで三ツ目男 がいる「動かぬ証拠」を手に入れる。>

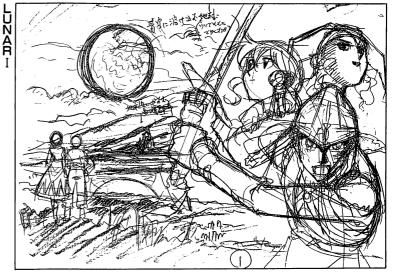
〈河口の村カイ・河を挟んで、その両岸に村が広がっている。男と女はいがみ合っていて、ずっとケンカをしている。そのため、村の中にある対岸へ渡る橋を通れず、先へ行くことができない。アイテムを手に入れて、男女を仲直りさせ、対岸へ行く。〉

「白竜のツバサ」で自動転送されると、そこはシャインの森。 ミンクが人間の女の子になる話をやる。 人間の女の子になれたが、胸はぺったんこだし、お尻はちっちゃい。とてもルーシアには対抗できない、と思うミンク。 ミンクはちゃんとした大人の竜になったら、胸はボインボインでお尻がドーンと張った美人のネーチャンになれると考える。それまではもう人間に変身しない、と決心する。〉

(地底世界にサイランの街がある。サイランのそばには黒い水(石油)の湖と、湖の中央にそびえる「太陽の塔」がある。赤竜が炎のブレスで造った魔法の太陽が、かつてこの地底世界を照らしていた。しかし、赤竜が封印されてしまったので太陽が消えてし



●広告用ポスター下描き



宣伝用に作られたポスターなどの下絵状態。いくつか変更点はあるものの(さてどこでしょう?)ほぼ現在の絵のままだ。もちろん作画は窪岡氏。でもここから先が大変なのよ。





まい、この世界は闇に閉ざされてしまった。世界が 暗くなってしまって人々は困っている。この村にナ ルが先回りして来ている。ナルはミンクが成竜にな るのを助けてあげるつもり。ミンクに話がある、と ナルが冒うのでミンクだけが残る。ナルはミンクに 向かって、大人になったらオレの嫁さんになってく れ、とか告白する。ミンクはうれしい半分、困った 半分で、「キャー、どうしよ、ヒイロ!!」という感じ でヒイロの所へ飛んでいく。ところがヒイロはルー シアとふたりで仲良さそうに話をしている。ミンク が「ナルに告白されたんだから。私がナルのお嫁さ んになったら、ヒイロは困るでしょ?」と買う。し かし、ヒイロは困らず祝福してくれる。ルーシアも、 よかったわね、ミンク、とか言う。ミンクは悲しく なる。ヒイロの前から立ち去って、ロンファ達の所 へ行くが、ロンファ達もお似合いだとか言う。でも、 私はヒイロのお嫁さんになるんだから、と反論する ミンク。それはミンクが子供だからそう考えるのよ、 とジーン。大人になったら、ヒイロの事なんか忘れ ちゃうわ。そんなことないもん、とみんなに火を吹 いて追っ払うミンク。〉

〈太陽の塔・塔の屋上には巨大な炎のルビーが浮かんでいる。このルビーにミンクが炎を吹きかけると、ルビーが赤々と燃え上がり地底世界を明るく照らす魔法の太陽になる。ミンクは、ほら、私はちゃんと

できたじゃない、とか鼻高々。ところが塔を降りてみると、黒い水の湖も燃え上がっている。炎にまかれてヒイロ達は立ち往生。ミンクは子供なので、火をつけることはできても火を消すことができない。ミンクが泣きべそをかいて困っているところにナルが現れる。ナルは白竜のブレスで炎を凍らせてヒイロやサイランの街を救う。ナルはミンクを怒る。「大人になるってのは、そんな簡単なことじゃないんだ。もっと考えろ、バカ!/」。ミンクはここでちゃんと大人になることを決心する。〉

《赤竜の洞窟の一番地下に、ミンクが成竜になるための赤竜の力が眠っている。ここにナルが現れて、ミンクが大人になる方法を解説をしてくれる。ここまでのミンクは暗くて元気がない。ナルの言うとおりにミンクがやってみるが、ミンクは成竜になれない。実はミンクは、心の底ではヒイロを諦めきれず、

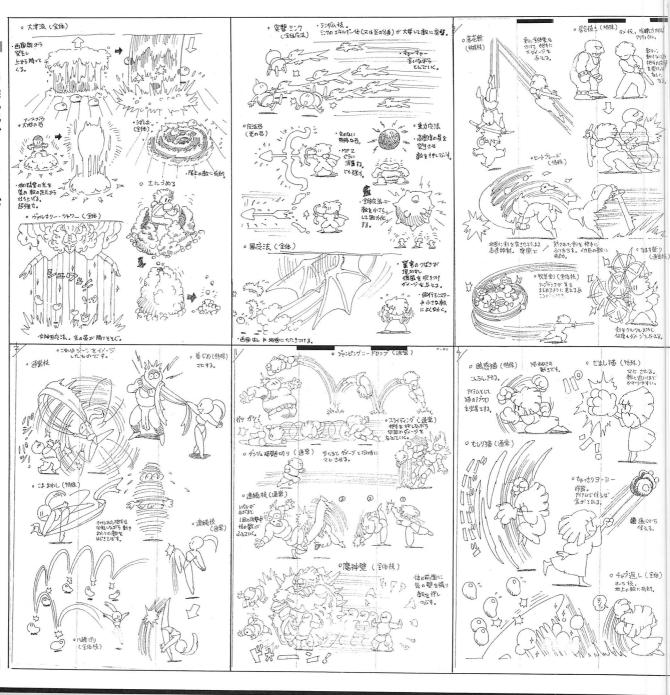
大人になることを拒否しているのだった。ここに悪のマウリが現れる(モンスター)。床を破壊して辺り一面を溶岩の海にする。赤竜の力を破壊して溶岩の中に沈める。ミンクは自分が子供で何の力もないとしても戦わなくてはならない、と悪のマウリに挑む。ところが軽く一蹴されて、のどを切り裂かれ、溶岩の中に放り込まれる。これで赤竜は死んだし、ゾファー様の復活を妨げるものはいない、と高らかに笑う悪のマウリ。その時、溶岩の中から美しい大人の

赤竜が復活する。ヒイロ達を苦しめている炎をすべて消し去る。その後、ヒイロ達は悪のマウリと戦って倒す。ミンクはついに成竜になる。そして、大人の人間の女性になってヒイロにキスをする。そしてナルにもありがとうと言う。(以下略)>

(魔法都市ヴェーン・ヴェーンを復活させて、ゾファーとの決戦を行う、という話でヴェーンに戻ってくるヒイロ達。ルーシアは結局、ルーナの質葉やヒイロ達を信じられず、アルテナの力を使って自分一人でゾファーと対決することになる。4匹の竜を従えて、ゾファーと闘うルーシア。ルーシアの使うアルテナの力で大地は破壊されるが、ヴェーンのある町はルーシアの力で加護される。(以下略)〉

くガレオンとの決着・ゾファーの猛威は世界中を多い、人々は生き地獄を味わい、人類は絶望の中で死に絶えようとする状況を提示する。この時、ヒイロ達の前にガレオンが現れる。ガレオンとの戦いの結果、人間の力の可能性を見出すヒイロ達。ガレオンは、ヴェーンを再び浮上させる方法を提示してくれて消滅する。ガレオンの鎧がヒイロに託される。そしてルーシアが信じられなかったルーナの営業を証明するように、ヴェーンはヒイロ達人間の力で浮上する。(以下略)〉

※この後、半年を経て現在のストーリーとなる。



佐藤 肇× 赤司雄俊 ロングインタビュー スペシャルゲスト/重馬 敬

初期段階の「LUNARII」の世界観は?

赤司:始めの砂漠の町ってイメージは、初め僕らが言ったのはあくまで普通の本当の砂漠。けれど、それから佐藤さんから「ラーパの村」だとか砂上船とかそういったものが具体的に上がってきて初めて「LUNARII」の世界の砂漠っていうイメージができてきたんですよね。

重馬:ヒイロの家? あれがいいね。

赤司:あんなに散らかった家はなかなかないです からね。

重馬:雑然とした……。あれがルナ世界に入って

最初に見るものだったんですけど。僕はそれが良かったなと。あれはどの辺から出てきたものなんですか。

佐藤:掘っ建て小屋で実用性しかないと。あれ、 非常用のですからね。例えば砂漠でなんかあった 場合にすぐに逃げられるように一階が船で、マス トがそのまんま壁の一面になってて何かあったら 帆を張ってパッと乗り込んで、砂漠へドンと。

重馬:ああいう風になると思いました?

佐藤:ええ、常に期待してました、僕は。多分いろいろ頑張ってやってくれるだろうなという。

重馬:ゲーム アーツさんみたいにできる所、なかなかないですよ。 頑張られたと思いますよ。

佐藤: 非常にそういう個別のセクションでそれぞれ頑張っていて。でも最後まとまるかどうかってことはまた別問題になってきますよね(笑)。

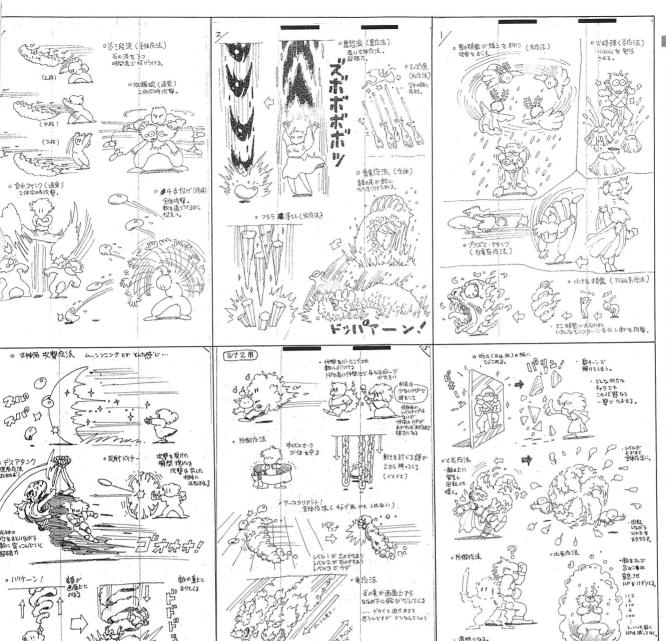
重馬: それは、そうですね (笑)。

佐藤:まあ、何でもそうだけれど一番大事なのは キャラクターですね。キャラクターが動けるだけ の分量の世界を用意していられればと思った。

の対重の世界を用息していられればと思った。 赤司:もう本当に初めは自由にやっていただいて。 だから空気がなかったです。そういう意味じゃ佐 藤さんが空気を作ってくれたと。砂漠はこんな砂っぽい感じとか。初めはオレンジの予定だったん ですけど、いろんな事情でやっぱりオレンジでは 落ちつかなかったんですが。

佐藤: いろんな色の流砂が渦巻いてるっていう設定だったんで、最初は。できなかったんですけど。 まだ赤司さんのほうでも頭の中で固まってないイメージっていうのを形にする際、いろいろ考えますよね、佐藤さんの頭の中で。そういう作業っていうのは楽しかったですか?

佐藤:ええ……けっこう凝り性なんで、僕の場 合。世界設定でも町作りするのも雰囲気作りも。 毎回、それなりのもくろみを持ってやらせてもら ってますし、もくろみというか企みというか、ち ょっと好きにやっちゃうよっ、と。まぁ、背景に キャラクター性を持たせられたら面白いんじゃな いかと。できれば、例えば神殿1つとっても建て た人間の性格が出るわけですから。同じ宗教の神 殿であっても、ここの教区のお偉いさんや坊さん の趣味によってレイアウトやデザインや装飾物っ ていうは変わっていくだろうし。そういう実際ゲ ームやっていく上では全然関係ないことでただ流 れてしまうようなものだけども気が付くと結構変 だぞというような、そういうくすぐりというかで すね。また、それは意識して見せられないにして も置いてあるだけで自然と世界が見えてくる。な いよりあったほうがいいんで。今回は、できるん じゃないかなと。



赤司:ビジュアルってすごく怖いもんで、本当に 意識っていうのとはまた別に無意識レベルでもす ごく受け取っているものはたくさんあるんです。 今回の中ではアルテナ神団側と普通の一般の町っ ていうのがあって。だからアルテナ神団の町はや っぱりアルテナ神団っぽいなっていうのを出せれ ば。少しずれてしまったりきっちりできなかった ところがあるんですけれど。アルテナ神殿自身の 恐ろしさとか、かつ表側ではやっぱり荘厳な感じ。 それを佐藤さんに出していただいて。権威主義的 なものだとか。建ってるだけでなんかちょっと嫌 だなっていう。

重馬:プロットが進み始めてそれまで自由に描い ていたものが今度は仕事として発注がガンガン来 たじゃないですか。あれってやっぱり辛かったで すか?

佐藤:いや、全然。やってることは同じだから。

重馬:僕らがわりと気にしてるのがバルガン。デ ザインラインがけっこう二転三転していたじゃな いですか。僕らが狙ったのがわかりやすいライン でしたけど。佐藤さんは初めはほら、そういう意 味ではなんとなく違う感じで。

佐藤:もっと幻想的な……

重馬: それはすごく良かったのですが、もっと、わ かりやすくしてくださいよとかって言ってました よね。どうでした?

佐藤: うん、正直言ってしんどいです、あれは。 重馬:やっぱり本来のデザインとは違う……?

佐藤:違いますね。

赤司:まぁ、でもすごくいいデザインを上げてい ただいて。僕らの中でレオのイメージが曖昧だっ た時期があって。それがはっきりとあのレオに決 まった時にバルガンを白にしてもっとキャラクタ -性を出したんですね。前はアルテナ神団の象徴 としてのバルガンでしたけど、それがレオのバル ガンというのがこちらでまとまった段階で佐藤さ んにまた発注して。

重馬:ただ正直途中までやっぱりわかんなかった んで。佐藤さん自由にやってもらうことがこのル ナの世界を作ることなのかもしれないとも思った んですよ。でも、作っているうちに、こちらにも 自分達の中にある種のデザインイメージができた んです。

佐藤:それでいいんですよ。そうなれば僕も合わ せますしね。シナリオを書いている重馬さんのほ うでこういうイメージが欲しいっていうお願いさ れれば「はい、わかりました」って。それ、ちゃ んと汲み上げて意識してデザインするっていうの が私の仕事。

重馬:それって面白い仕事でしょうか。



企画デザイン工房『戦船』代表取締役。「し

りは強い。演出代表作「シルフィード」。 UNARI」の演出担当。映像へのこだわ を担当。彼によって生まれたものは多い LUZARI の世界設定やイラスト

地上の生物系にいず、対すな



赤司:面白いですよ。何か別のイメージが入ってく るから。それに合わせて絵を作っていくっていうの は非常にスリリングですよね。

重馬:佐藤さんには世界設定だけだけでなくモンス ターとかトラップアイデアともかね。そういう意味 では窪岡さんがやられてないデザインは、ほぼ全部 やっていただきましたね。

魔法のアイデアもいろいろありましたよね。 赤司:ガマグチとかネコキックとかですね。僕らは 強く実現を望んだんですけど。



重馬:佐藤さんの難しいんだもん、だって……。

佐藤:うん、かもしれないですね。アーケードのイ メージで作っていくんですよ。視覚的に派手なヤツ。 赤司:レミーナのガマグチはぜひやってほしかった ですね。

ゾファーのイメージから誕生・

重馬:キャラクターに合ってた。ていうか、そうい う意味ではちょっと真面目すぎたかもねレミーナに 関しては。

赤司:やっぱりガマグチだとロンファのいい加減な サイコロと同じくらいインパクトがあるでしょうね。

重馬: ロンファのサイコロって評判悪いの?

赤司:いや、わりが合わない(笑)。

佐藤: ゾファーっていうのは……まぁ、神様ですよ ね。でも、西洋的な神の概念ではなくてルナ世界の 精霊みたいなものだと。

重馬:あの肉柱は実際ゲームの中で使われたもので すが、このイメージは面白いと思うんですが。

佐藤:この世の中を変質させてしまうぐらいに恐ろ しいもの。だからあまり抽象的なものじゃなくて、 むしろ肉体的に恐ろしいものであるとわかりやすい。 怪物の姿っていうものよりはむしろ全然理解できな い肉塊のような形でズドンと落ちてくるのが怖いだ

ろうと。

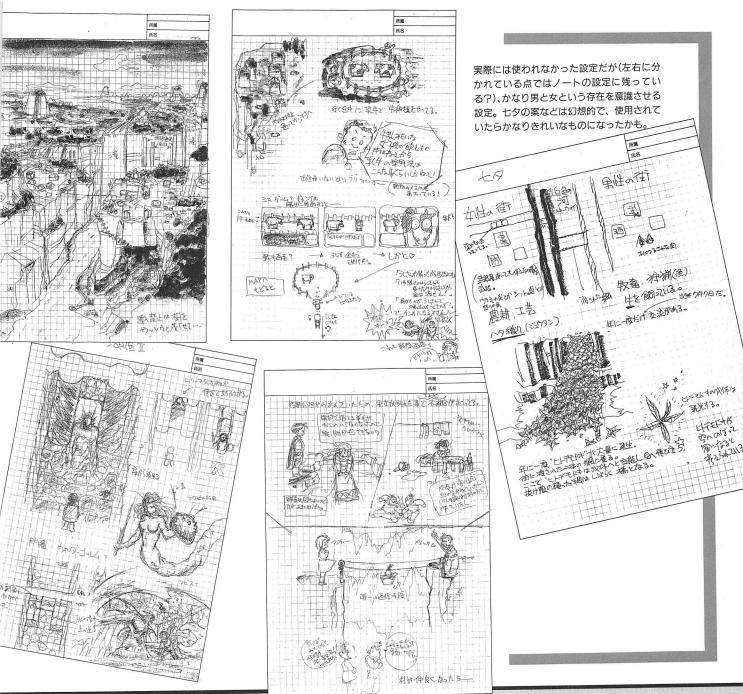
重馬:やっぱりその戦闘フィールドが相手の身体っ てのが秀逸だと思いましたね。それまで誰も何も考 えてなかった。この絵がイメージの元になりました 本当にそのままですね。

佐藤:最終コースっていうとけっこうグログロなん ですよね。それは今回やめたかったんです。もうす でにグログロの形っていうのは『物体X』、映画の。 あれで終着点まで来ちゃったっていう感じで。物体 を、肉体を破壊して、形を変えて融合させてってい うデザインの方法というのは、それで気持ち悪さと かグロさを表現するというのは限界なんですよ。

いくつかのゲームでもやっぱり同じようなことをし てるし。また、ドラクエのように魔王的な姿で出て くるというのも慣れ過ぎてる形だから。じゃあ、ご く普通に神様として出てくると。偉い神様の姿でっ て。この世界の神様だから、非常に邪悪なものも持 ってるし、だからこそきれいな姿で出てくると。第 三段階ではさらに本性を現して、さらに巨大で、こ の城そのものがゾファーであるという。その内部に さらに本体みたいなものがあると。だから複雑って いうか二重構造……多重構造っていうか。反転した 肉体のような感じ。

重馬:イメージの原点って釈迦の手のひらっていう。

佐藤:ええ、そう。



佐藤氏から見た「LUNARII」の問題点

重馬:ああ、やっぱり。しょせん貴様はオレの手の 中という神様の傲慢さを表した絵だと。それがよく わかって出てきた瞬間に「あー、ぜひやりたい」、確 かにそれはピッタリなんで。そのまま使わせていた だきました。

佐藤:でも絵になった時はちょっとナンでしたね。

重馬:エーツ。(苦笑)

やってみてもっとこうしたほうが良かったなっ ていうのはありましたか?

佐藤:どうせだったら最後の最後まで熱心にコミュ ニケーションをとって、絵を作っていきたかったな っていう。かなり変更があったんですよ、四竜とか。 あれ、最初は全部本物の竜で出てくるはずだったん でね。それが……あれ、意味が全然違っちゃったん ですよ。結局あれが偽物っていうことになったから。 それ、一言言ってもらえれば「ああ、いいですよ」 とか「じゃあ変えましょう」とか……。

重馬:ていうか逆にあれは佐藤さんの絵のイメージ が強すぎて、それ以外考えられなくなってしまって。 それをじゃあ使うって……逆に別の手段が思いつ かなかった……。誠に申し訳ありませんでした。

佐藤:あと遊びの部分っていうか、わからない部分

っていうものをもっと入れたかったな、ゲームの中 に。それを主流にしてたらマニアックってとられち ゃうかもしれないけど。もっと謎めいたっていうか

赤司:全部ドラマのためのその要素だけではなく、 要するに不要なもの、余計なノイズがあってこその 世界の厚みっていう。後半にいけばいくほど……。 佐藤:そう、特に最後にいくに従ってそういうもの がどんどん集束されていっちゃって。できるだけ最 後までそういう演出ってのはところどころ置いても らえれば良かったなって。それだけ広がりがある世 界を作ることができればもっと良かったかなという 風には思ってましたけど。これはまぁ、どんなゲー ムに対してもありますが。どれをやっても……すご く終わって寂しいじゃないですか、ゲームって。結 局終わりに近づくに従って。で、全部回って見て知 っちゃえばわからないものが何もなくなってしまう

重馬:でもエンディングの後に行ける所がいくつか ありますよね。ああいうのはだめですか?

佐藤:あの、やっぱりそれだけのダンジョンってい う。遊びのためのものっていう感じでは……。だか ら幽霊船とかって最初あったじゃないですか。ああ いうものが結局最後までこうどこか走っててもいい んじゃないかと。



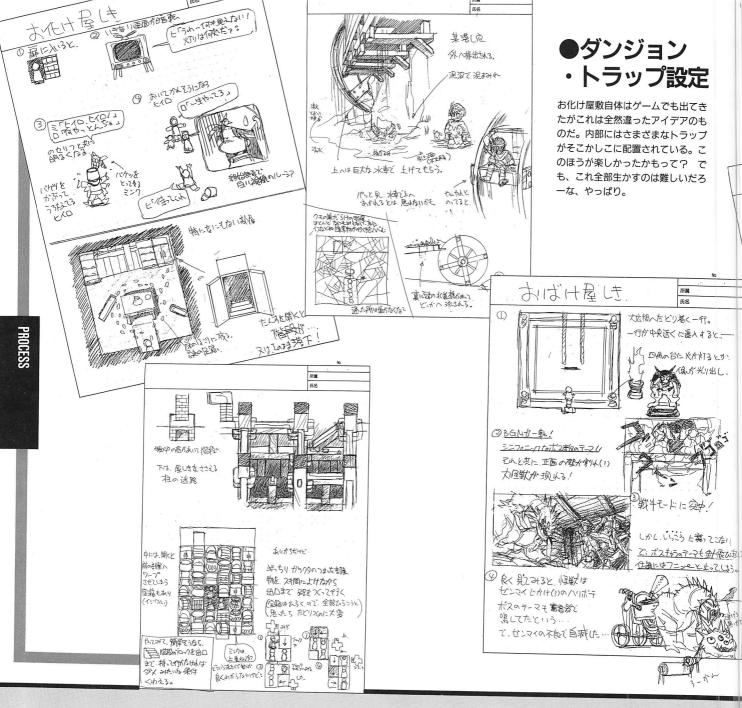
赤司:ゾファーの世界に何にも関わりなく……。

重馬:いや、世界には関わりあっても。だから、要 は物語の世界観とか、その生活の中にあるっていう。 何もかもがゾファー、何もかもがルーシアと関わり があって生活しているわけじゃないと。

佐藤:まぁ本当にどのゲームでもよくありがちな、 それこそ余裕を持ってきっちり作らないといけない んで。だから意識しないとできない。でも、わから ないものがっていうか、最後まで見つけられないも のがあってもいいのがゲームの世界だと思う。

別にそのキャラクターは主人公だけど、その世 界がすべてじゃないですからね。

佐藤:ええ。彼中心に世界が見せられてるみたいな 感覚ってねぇ。



SFとファンタジーとの相違

重馬:もし「LUNARIII」やるとしたら、佐藤さんは何がしたい?

佐藤:ええとね、やっぱり幻想的なものをやってみたいです。もっとルナ世界の神話ってのも突っ込んでいっても面白いかなと。いや、何があるか知りませんよ。だって一応女神が司る世界というか、一神論的なものがあるじゃないですかやっぱり。他の世界の神様とかいるかもしれないし。そういう世界とぶつかったら面白いかなとは思うけれど。あるいは文明を手に入れたルナ世界っていうのはどんな風になるのかっていう。その後ですよ。

重馬:佐藤さんの基盤はファンタジー……。

佐藤:ええ、一番遊べる世界っていうか、可能性が多い世界ですからね。SFっていうのはだいたい説明ついちゃうでしょう。例えば怪物が出てきたうえに神様が出てきたとしてもSFの世界では遺伝子操作の結果とか。そういう形でわかってる世界になっちゃうんですね。だからそれ以上想像が飛ばない。

重馬:それは確かにその通りで。「LUNARII」も最初の頃ってずいぶんSF色強いんですね。それをどんどん語るのをやめて、語った瞬間にあれってSFになるんですね。本来SFって想像力の広がりだからそう

なんだろうけど、いざファンタジーの世界に視点を とるとそこで想像の断ち切られるきらいもあります。 佐藤:全部数字で割り切れる世界に途端に変貌しち ゃう。謎っていうものも単に科学的にわからない、 でもいつかは科学で必ず解明されるもので。そうい う限界っていう。だからSFっていうのはゲームでは 受けないです。映画にしてもSF映画っていうのはよ ほど素晴らしい特異な作品でもない限り……。だか ら「2001年~」みたいな、ああいう感覚でもってい く、人間の心の中に潜っていくっていうような見せ 方しないとSFっていうのは魅力的にならない。やっ ぱり人間の心の奥にある「意識の揺れ」みたいなも のと考えてるんですけど、ファンタジーの真髄って いうのものは。夢の中で見る、意識しない意識みた いなもの。でも、難しくなるな。まだ、踏み入った ことのない闇というものがファンタジーだと思いま す。人間の心ってどこまで行っても尽きないじゃな いですか。潜っていけば人間の起源にまで辿りつい てしまうと。そこから先までいってしまう可能性も ある。それは誰にもわからない世界で。で、千差万 別だし。だから人間の心に焦点を当てたファンタジ 一っていうのは、それだけものすごく神秘的な拡が りを持った世界……だからみんな魅かれるんです

重馬:確かに、誤解を恐れずに言えば本来そういう



のって非常に個人的なものかもしれないですね。 佐藤:危険なんですよ。商品として売るゲームでそれをやると、難しいというより危険なんですね。誰にもわからないものになっちゃうから、下手すると。赤司:僕は演出に携わる立場的に話をすれば、佐藤さんが作ってくださった魔法が自然にある世界っていうのは、佐藤さんの言う幻想的ってことに近いんですけど、違う世界、この世界じゃないんですね。自分がその中に入った途端何が起こるかわからない。気軽に「こんにちは」と話かけたら相手がグニュって変形して、とか。歩いているとレンガかと思ったら実は軟らかいもので。人ってレンガは固いって信用しているじゃないですか。でもその世界ではレンガは軟らかい。もう、そこは別な世界であって。



現在のゲームのあり方は?

重馬:でも、それって面白いことですね。ただそこに普遍的なドラマをどうのっけていくかどうかっていうのが難しい。でもその分ちゃんとできる、本当に圧倒的なそういう資質が必要になる気がする。

佐藤:だから商品としてゲームやる場合は、ある程度見知った物語の形は用意しないといけないと。誰にもわからないような個人的な物語っていうのは通用しないですからね。だからどこかで見たような物語の公式っていうものはある程度は必要だと思うんですよね。ただ、公式は入れ物として使うのであって数字が違えば答えも違う。解き方も1つじゃない。語る中身は個人の言葉や思いがあっていいんですよね。今のゲームっていうのは公式にこだわり過ぎてて融通がきかなくなってるっていうか、物語を語っているフリをしながら、実は何も語っていないというものが非常に増えてきたと私は思います。

重馬:批判してます?

佐藤:ゲーム全般に対して。最近特にそう思うんで。

重馬:物語にしたら何も語っちゃいないんですけど。 佐藤:ええ、だからちっちゃいFFの皆さんって私は

呼んでるんですけど(笑)。

重馬:でも物語にしろファンタジーの世界観にしろ、

今のゲームの抱えている問題点としてはそれが便利 に使われるっていうか、それらしければっていうの は確かにあると思いますけど。本来は意味があるか らこの世界を、意味があるからこの物語を使うと。

佐藤: だから要は伝えたい思いがあるかどうかでしょう、やっぱり。それで、ちゃんとプレイヤーと会話できるかどうかでしょうね、その物語を通して。

重馬:やっぱり個人の資質だな。

佐藤:それは大きいですよ。

赤司:作品たれって言っているわけですよね、ゲームも。それで作品たるには作家が必要ですからね。 作家っていうのは資質ですから。

重馬:基本的には個人の資質、この間「MOTHER 2」やって、大変良くできてる。やっぱり、いい意味でも悪い意味でもある意味でも糸井重里の顔が見える。 佐藤:だからもっとそれがいっぱい出てもいいはずなんですけど。どうしても優等生ゲーム作りたがるっていうのがある。

重馬:優等生っていうか、商売で作ってますから。 なかなかゲーム アーツさんみたいに酔狂なとこないですよ。メガCDになぜこんなゲームを作るのかって思いません?

佐藤:メガCD最後の大作ですから(笑)。

赤司:某誌で、このソフト見てメガCDっていいはずだっていうように書いてて。ちゃんと使えば使え

るハードだって……(笑)。

佐藤:もう遅いって。

重馬:まるで他の会社がちゃんと使ってないみたい じゃないですか(笑)。そんなことはもちろんないで

すよね。まぁ、僕は応援してます(笑)。

佐藤:使ってないと。

重馬:いや使ってあげますからって。

佐藤:ああ、でもね、使ってあげないとかわいそう

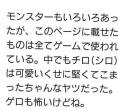
ですよね。

重馬:……サターンが同じ二の舞を踏まないように。









ナギードラ

モグラの一種



インタビュ・

北部市

「LUNARII」を振り返ると、これだけの個性あるメ ンバーが集まって、うまくまとまったところが作品 のクオリティになったと思いますよ。社内、外で素 晴しいスタッフに恵まれて、幸せだったと同時にた いへんでした。特に、大きな作品を"創る"時には それぞれの個性を生かしつつ組み合わせていくのが

監督を務める。 アーツ では、 ア 八代表取締役社長。 プロデューサー 次回作に期待ん 氏



難しいかなと。これはどんな作品でも不変的な問題 なんですが、そういった意味では「LUNARII」はや り易かったですよね。普通だったら窪岡さんにして もキャラ描いて終わり。ゲーム業界だとそういう感 じで参加する人多いじゃないですか。そうじゃなく て結局重馬さんにしても窪岡さんにしても佐藤さん にしてもどっぷり「LUNARII」の中に入ってやった もらった、それが重要なんでね。ゲーム アーツの作 品は皆そうですよ。どっぷり入ってますから。それ は変わらないですね。作り込んでいると、どっぷり はまっちゃうんですね。どっぷり入ってくれるって いうことがすごく重要で、それは本当にコミュニケ ーションの問題ですね。

Rathlio Piz Itida

不少的海内公子

17F/1

32,763

「LUNARII」を作り終えて、結局いろんなことを今 回は学びましたね。やっぱり次回作にそれを生かし たいなと思います。「LUNARII」の場合、アニメの パートとゲーム本体は完全に分離してましたけど、 次回の作品ではそこら辺をもう一歩進めて、これま で存在してるものとまったく違うアニメとゲームの 融合というものを次世代マシンで考えています。こ

れは「LUNARII」を作ったからこそ思いついたとい うものです。これは多分びっくりする作品になるん んじゃないかな。

色が、多かしないのか

すぐに逃げ出す。

「LUNAR」シリーズのリメイクなども考えている んでけど、IIIになるのかそれともI、IIをディレク ターズカットとしてもう一回やり直しても面白いか なって思ってます。僕は、ユーザーさんのハガキを 全部を読んでますが、面白かったとか、つまらなか ったとか、次回作はどんな形がいいのかなど、どん どん葉書でリクエストしてほしいなと思います。遊 んでくれたユーザーの人の反応っていうのが楽しく て我々は仕事やってるわけだから反応どんどん書い てくれれば、これで次作のやる気が出ますし。

「LUNARII」の開発でも2年近くかかりましたか ら、大変ですね。考えてみると、これだけの作品は 次世代機でもなかなか出ないんじゃないですかね。 でも我々は、次世代機で同じレベルのものをやるわ けにはいかなくて、これを越えるものを作らなけれ ばならない。だから大変です。でも作りますよ。

とにかく次世代機で圧倒的にすごいものを作りた い。我々がハードの制約でできなかったものって結 構あるんですよ。その制約から開放されるわけです から絶対インパクト与えるものをまた作りますよ。 どこまでのものができるか、見せられるかを、楽し みにしていてほしいと思います。



一成 インタビュー

——「LUNAR I」についてのお話をうかがいたいのですが。

富「LUNARI」を作ったきっかけとしては、これまでにない舞台でRPGを作りたかったということです。例えば服飾のデザインなどが今までのRPGに似てしまうとかが、すごくありますね。全然違う場所だけども親近感があるというところで、じゃあ月にしたらどうか、というのが「LUNARI」の始まりです。

始めに苦労したのは、まず、以前に大人の英雄がいて、世代が違う世界で新人の勇者が活躍するというストーリーにしたのですが、そうすると同時に画面に登場させられない。そこで重馬君と話して、昔の英雄はこんなことをしてその結果世界がこうなったというようなところをまず組み立てた後に、新人の少年の話を作りました。

――ゲームができていく過程で変わっていったこと はありますか。

富 そうですね。ここにはいないんですけど火野君 というシナリオライターの人がいまして、この人が モラルを知らない人で(笑)。ルナの世界っていうのは何というか地方の青年団が、夜になると集まってスケベな話をしているというような感じを強力にすり込まれてしまいました。LUNARのエッチは全部火野君と重馬君…(笑)。ただキャラへの愛はすごくある現場でしたよ。皆それぞれにキャラへの愛があって、このキャラはそんなこと言わないとか。そういう協議がされながらセリフとか作られてましたね。重馬人の悪口、言ってましたか(重馬氏乱入)。

──「LUNAR I 」は、メガCDのRPGとして今でも 高い評価を受けていますね。

富ええ。がんばれて良かったです。

重馬 富さんが「LUNARI」の時に気にされてたのは、当たり前のことを当たり前にやるということ。 富 ああ、当たり前にやったのとルールを簡略化したんです。

重馬 それまでメガドラでちゃんと作られたRPG があまりなかったから。ちゃんとしっかりオーソドックスに作ったって。

富いや、オーソドックスじゃないんです。ストロ

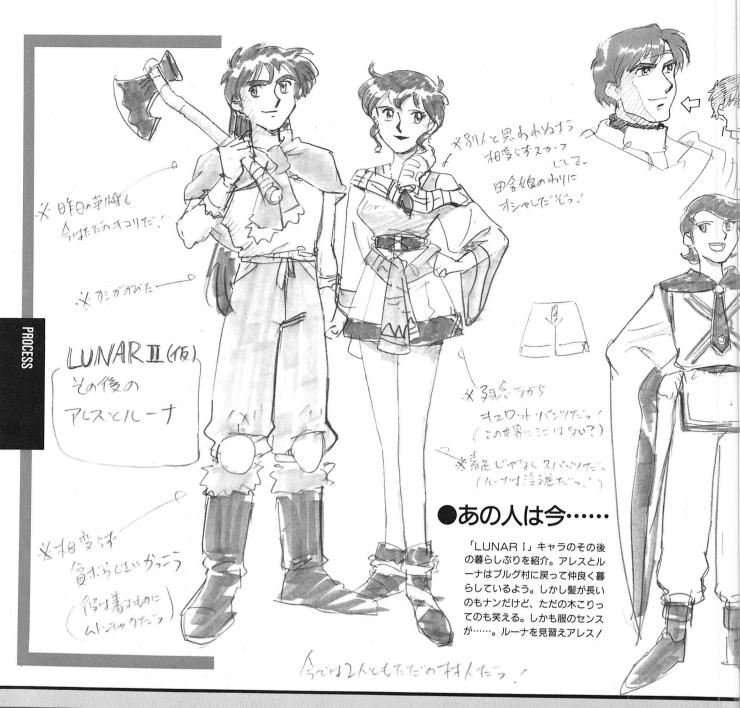
ングスタイル。オーソドックスって言われるんです がオーソドックスではないんです。普通のRPGのほ とんどの要素が入ってるかって言ったら入ってない です。すいぶんオリジナリティはあると思うんです けど。メニューとか画面が今までどおりのだからオ ーソドックスって言われると……。

重馬 でも本当に「LUNARI」が評価されるのって その辺が一番大きいでしょ。遊べるRPG。

一今回の「LUNARII」をプレイしてみた感想は? 富だから愛がちょっと少ないかな。主人公とヒロインの愛はOKで、周りの人は何してたのかって感じですか。

スタジオ・アレックス代表取締役 「LUNARI」で企画やメインブログ「LUNARI」で企画やメインブログラムを手掛ける。パソコンRPGの名作ラムを手掛ける。パソコンRPGの名作のできません。





重馬 敬

※窪岡俊之 ロングインタビュー

アニメーションが多い理由は?

窪岡: もともと今回はゲームの中で全てを語るのではなく、アニメシーンで重要な部分をやるっていうコンセプトが先にあったんで、どうしても比重が大きくならざるを得なかったですね。オープンニングに関してはまだ最初だったんで、ちょっと贅沢をしたっていうのがあるかもしれないですね。

重馬:でも、僕らも作っててはるかに多いなと思ってたんですけど、いざゲームになってみるとなんか全然そんな気もなく妙にマッチしてる……。

窪岡:アニメ部分しかやってないからゲーム全体で

見るとバランス的に多いのか少ないのか、わからないんです。実際自分でやった感覚としては、まぁ大丈夫じゃないかっていうか。逆にあれぐらいで良かったかなっていうのはありますけどね。

重馬:それは「LUNARII」のアニメっていうのが独立しているわけじゃなくて、そういう中に初めから組み込まれてるからでしょうね。

建岡:飛ばしちゃうとわけがわからなくなっちゃうっていうことはありますよね。

重馬:そういう意味では他のゲームのアニメの関わり方と少し違っていて、実はアニメって別に特別なものじゃなくて、ストーリーを語るための一要素として最初から捉えてましたけどね。そもそもこんなにアニメが使われることになったのは、やっぱり「LUNARII」自身が非常にストーリーを重視していて、ストーリーを語るために全てがあると。

窪岡:うん、まぁ僕らではやれることっていうのは そこの部分でしかないわけで、ゲームのほうはゲー ムのスペシャリストが面白くやってくれるはずだっ て前提がありますから。それとうまく結び付けば面 白いゲームになるんじゃないかっていうのは安心材 料としてはありましたね。

重馬:そうですね。やっぱりルーシアっていうのが 大きなひとつのテーマだったから。ルーシアをいか に描くか。で、ルーシアを好きになってもらえるか っていう。ルーシアはそういう意味で難しいキャラじゃないですか。感情がない子がどんどん感情を持って最後に帰っていく。やっぱり語るべきものはキャラクターの感情ですから。感情ってあのゲームに2頭身のキャラでピョコピョコ動いてて描けるものではないように思ってて、最初ね。そういう意味で必然としてアニメシーンがたくさん必要になり、いっぱい声優さんが必要になり、山ほど音楽必要になり、っていうことになっていったような気もします

宮路:(社長、突然乱入!)いや、でもむしろ窪岡さんのコンテ見て「これ、スペックより倍ぐらいになってるけど、やらざるを得ないよね」っていう。削れない、やっぱりここに感動があるからコンテを見て削れないってあるじゃないですか。怒るに怒れないですよ。

重馬:怒ってる人はいなかったけど、困ってる人はいましたね(笑)。でも実はゲーム アーツさんに出す前の段階で僕とか窪岡さんの間で何回もコンテのやりとりがあってそこで実は削るものは削ってるんですよ。それで、こちらとしては逆に無理言って入れてもらったところとかかなりあって。例としては艦上のルーシアっていって、ペンタグリアに行く時にルーシアか歌を歌うシーン。あれなんかは最初はもっと簡単にしようかっていう話もあったんですけど、



ルーシアの心情を表すためにはどうしても必要じゃ ないかっていう議論があった。また窪岡さんがね、 ルーシアに対する思い入れが激しいんですよ(笑)。 だからプロットとかシナリオ書いてると文句が多く 出てくるわけですよ。

窪岡:僕は重馬さんのシナリオが何を表現したいの かわかるんですが、やっぱり実際に表現されてるこ とが客観的に見てそういう風に見えるかっていうの はわかんなくなることがあるわけです。それで、ル ーシアの場合は結局最終的にプレイヤーが感情移入 してくれなきゃ、決してその使命のためだけじゃな くて、例えば自分がルーシアの立場に置かれたらあ あやったんじゃないかっていうぐらい、そういう風 に思ってくれないと好きになれないキャラになっち ゃう。下手するとそういう風なキャラになりそうだ ったのですね。そこはけっこうね、神経は使いまし たね……。

重馬:だからプレイヤーがどう受け取るだろうかっ ていうことは、やっぱり、お互いに本当にもう作っ てるだけじゃわからないところがあって。だから相 手を鏡にしてこんなの書いたけどどう? とやって いった。でも窪岡さんはわからない。窪岡さんから コンテが上がってきたら、逆にこっちが見てこれじ ゃ使えないからとかって。そういうやりとりが何回 も何回もあった。

エンディング 2 回の理由

宮路:エンディングの二段落ちは受けたね。受けに 受けた。あのアプローチは映画じゃできないもんね。 重馬:あの余韻の残るエンディングをまず見せとい て。あれ、なぜ思いついたかっていうと小説のプロ ットのつもりで書いてたんですよ。で、最後にヒイ 口が青き星に向かって歩いていくって書いてエンド マーク付けたら、こうなってくるとどうしてもエピ ローグがほしくて。オープニングで青き星で眠って いるルーシアから始めたのなら、もう一回眠ってる ルーシアで終ると。そういうエピローグをプロット で書いたんですよ。で、小説ではパラッとページめ くった時にすぐにエピローグでそういう感動がある んだろうけどこれはゲームだから。このパラッとペ ージをめくる行為が、実はゲームになるんじゃない かと。ゲームが入り込んでいける要素じゃないかっ ていう風に思ったんですよ。

窪岡:やっぱりあそこで終わったとしたら怒る人も かなりいたっていうか、ある意味予想通りだったけ ど。もう少し別に構わないよって人いるかなって思 ったんですけど。多分別れからあそこまでって一気 につながってきているからやっぱりショックで終わ っちゃうんだと思うんですよ。「エーッ?」って…。



に「LUNARI」の脚本も行っている。 ARI」にかかりっきりだった。 ちなみ

ーデザインピアニ 『宇宙戦艦ヤマト』

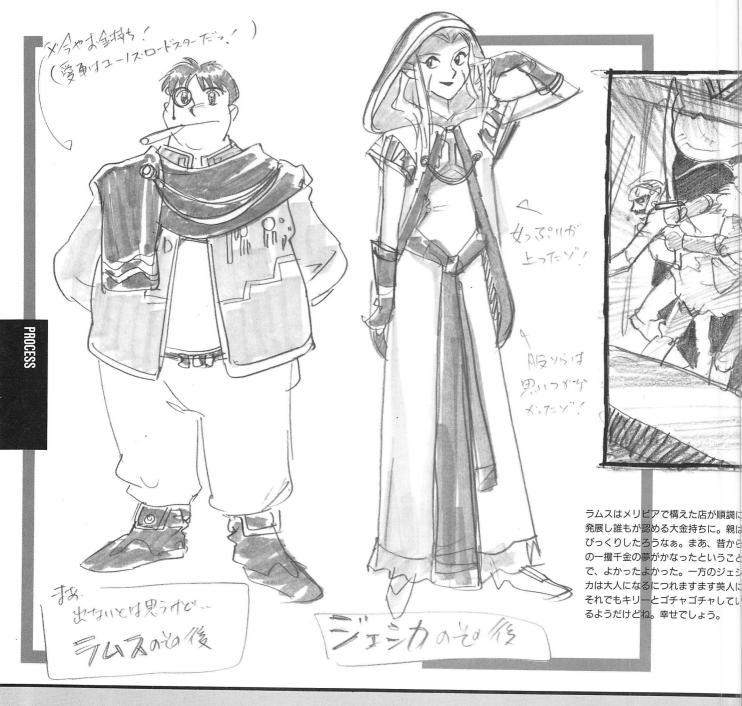
などを手掛ける。

今回アニメディレクタ

も兼任しゲーム制作の地獄を味わった。

「ジャイアントロボ」





重馬:でもあそこのヒイロの気持ちってもの悲しい けれども実は希望があるっていう、非常にオーソド ックスな良いエンディングだと思っているんです。 でもアンハッピーエンドは嫌だとかいうハガキがい っぱいきた。別にあれはアンハッピーじゃなくてそ ういう余韻があるところで。やっぱり明確なハッピ ーエンドが好きなのかもしれないですね。

窪岡:僕も好きですよ(笑)。

解いている側にしても、最初にオープニングが あってそうしてゲームが終わったって、当然エピロ



一グはあるんだろうなってのは考えるんですよ。 重馬:だいたいみんな、そうみたいですね。

そう。案の定終わったら、普通エンドマーク出 たらそのままずっとその画面になるじゃないですか。 でもそこでタイトル画面に戻っちゃって。そうした ら、ああやっぱりあるんだなって思いますからね。 重馬:見つけてラッキーって思ったんでしょ。 -ええ、実は(笑)。

窪岡:そうなんですよ。最初のプランと出し方が違 ってるんですね。「アレ?」とか思って、いきなりも う戻っちゃって。だからあそこであえてコンティニ ューを選ぶ人は、どれぐらいいるのかなって。

宮路:これはたぶんね、8割以上。

重馬:でも本来は10割であってほしいですよね。

ストーリーは大河ドラマ?

重馬:もう「LUNAR」のストーリーそのものを思い ついていた時に、少なくともずっと頭の中で3部作 っていうイメージがあったんです。歴史の中の3つ のカリスマの流れ。そういう意味ではきれいにまと まって良かったなぁというのはありますね。

宮路:一番最初は語られてない四英雄の話。

重馬:そう、ダインとかガレオンとかの戦いの話。 次にアレスの「LUNARI」の話、そしてこの「LUN

ARII」とくる。大河ドラマっていうんじゃないけ ど、今の『吉宗』や『ダイナスティ』見てもらって もわかるけど、大河ドラマって実は三代の物語で書 本的には親、子、孫の三代の物語なんですよ。物語 自体は実は親の世代から始まって、親の世代、子は の世代があって、最後に孫の世代がある。なぜかっ ていうと、見ている視聴者の人のスタンスっていう のは必ず子供の世代、つまり今なんです。今ってし う現在の視点でかつての親の世代も見て、それから 先にあるであろう未来。だからそういう意味ではや っぱりドラマを作るには、歴史を考えたスタンスを 取るべきだと。ということはルナワールドの物語の 話を始めるに当たっては、まず親たちの世代の話を 作らなきゃいけない。それで四英雄の話を考えたわ けです。それで「LUNARI」の世界が終わって、そ れは含みがあって、そして未来っていうわけです。 だから、その未来に続くって言われる「LUNARII」 がもし作られなくてもドラマとしては成立したろう と思います。で、「LUNARII」を作る機会がやって きたので、まぁ、じゃあその大河ドラマの背後にあ る孫の世代を描いてやろうというのがあったんです 窪岡:でも、レミーナが明らかに直系だってのは。 重馬:言ってないよ。

窪岡:いや……、どうして言わなかったの?

重馬:ていうか、あまりにも誰が誰の子供かってや



貫け大のキリーの巻 相変わらず男臭い生活を送るキリー。彼に関してはショートマ

相変わらず男臭い生活を送るキリー。仮に関してはジョートャンガでお送りしよう。これからすると彼は初めて戦いに敗れた模様。しかしそばにはちゃんとジェシカがいたりして。彼が立ち直る日は訪れるのか!? でもあんまりジェシカを待たせるなよ。



ると、例えばヒイロは誰の子孫とかあるいはキリーとかジェシカはどうなったのとか、そういう話が出てくるのを恐れたんですよ。で、ガレオンとかナルとかはある種時代を超越している人たちだから、これは構わない。で、ラムスは狂言まわしだから。まぁ、言ってみれば漫才師みたいなものですから。

窪岡:個人的な部分じゃないの?

宮路:自分が出たいんじゃないの。あ、違うか(笑)。 重馬:違う違う、あれは僕じゃない(笑)。他のみんなについては一番最初のプロットだともうドップリ出てきて、アレスやキリーがヒイロと一緒に闘ってるってあったじゃないですか。でもそれじゃ「LUNARII」の物語にならないっていう時点で、じゃあ逆にもうそういう痕跡はできる限り消そうと。特にそういう英雄の子孫で遺伝子がどうとか、血統がどうのというのはやっぱりいらないやと。

建岡:でも予想以上につながっちゃったのはショックだったな(笑)。「LUNARII」として独立した作品として問題ないようにっていうのはあったんだけど。 重馬:でも「LUNARI」やってなくても面白いと思うんだけど。実は「LUNARI」やってなくて「LUNARII」だけやったっていう人の意見がほとんどなくて(笑)。だからそんなに冷静な判断が実はできてないんですよ。今からでも遅くないから、これを見たら感想を送ってください。

ちょっと気になる裏設定

省は敗かったで、た

重馬:そうそう、ナルの剣ってルーナのスカーフに 封印されてるんです。物理的な封印じゃなくて精神 的な封印がね。あと、落っこちてるヴェーンも飛ぶ はずだったし。レオの4つ足もね。これはプログラ ムのほうでできませんって言われて。本当はしたか ったんですけど。だけどマウリまで馬にするっての には異論が多々ありました。ロンファがかわいそう じゃないかって話が。

――そのツノも賛否両論がありますけど。「恋人同士なんですよね?」とかいって。だから質問でキスはどうしたらやれるんですかって。

宮路:あれ、横になってとかね。

重馬: キスは、いろいろバリエーションがあるじゃないですか。

――皆さんそんなことまで考えません(笑)。

重馬:しかも特殊なプレイが楽しめますんで(笑)。

宮路:もう、重馬さん、最近結婚したいから。

重馬:結婚願望のかたまりが……(笑)。あ、あとガレオンの額の三角って、あれですよね。

窪岡:そうそう、これ、死んだ人が着ける……。

重馬:これ、気が付かなかった。窪岡さんて時々そ ういうことやるんです。メリビアのメル提督の帯の



ところって何か模様があるじゃないですか。海って 書いてあるんですって。海の男だから、あれ海だと。 この人は…(笑)。

窪岡:ドラゴン風に描いてみて。

重馬:普通気が付くか、そんなこと!(笑)

----ごめんなさい、気が付きませんでした(笑)。

重馬:いや、普通気が付かない。そういうイタズラをずいぶんやってます。サブリミナル効果って(笑)。

初期の設定あれこれ

重馬:もともとルーシアのデザインはちょうど「LUNARII」を始める前ぐらいに、僕が男装の麗人をやりたいって言い張った頃なんですよ。

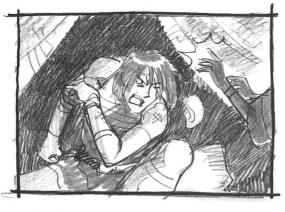


戦場を幽鬼のおにすまだキリー

フ 気がととうきかり



8 が動れてみと 云をア/」



日 ヨレヨヤセマハ(ラリー

10



一ありましたね、軽くウェーヴがかってるヤツ。 重馬:異世界のイメージとしては結果的にはイメージとピッタリでしたね。ルナ世界自体異世界だからそういう意味では逆に良かったかなと思ってるんですよね。胸ちっちゃいし(笑)。

――細いですしね。

窪岡:そうですね。まだやっぱり人間でもなければ 子供なわけですから、女神とかなんとか言うけれど。 重馬:未成熟な中性的なキャラクターっていう意味 付けですよね。確かになるほどと思いましたけど。 窪岡:ルーシアのこのメダリオンっていうのは、一 応代々アルテナの役目をするためのひとつの紋章の つもりで考えてたものなんです。ダンジョンの中で 使って見れるとか。一種のコンパクトみたいにね。 重馬:最初、タイムリミット設定しようっていうの があったんですよ。そのタイムリミットがカラータ イマーで表されてというアイデアがあったんです。 で、最初の頃のルーシアのイメージはまったく中立 の忠誠なる審判官。ジャッジメントにやってきて、 そういう人間の行いを見ていって、で秤がカタンと 傾いて、これ滅ぼすべしとなったら滅ぼすみたいな。 最初はそういう役割だったんですよ。

窪岡:でも、最初はっていうか、一応その役はある はずだったんですけど。

重馬:途中で創造と破壊のアルテナって、そっちに IM

話を振ってったんで、その面がちょっと弱くなったっていうのは事実だと思います。そういえばいただいたハガキの中で面白かったのが『「LUNARI」も「LUNARII」も結局女の子助けるついでに世界を救うって話しなんですね』って。いや、まさしくその通りでいいところに気が付いたなって。だから本来冒険物語っていうのは女の子を助ける話じゃないですか。

窪岡:いわゆる『人さらいとチャンバラ』ってやつ。 重馬:そう(笑)。それがね、不思議なことにアニメ にしろ小説にしろマンガにしる普遍的な面白いこと として実際あるわけです。でもゲームって意外とな かったんですよ、その王道パターンが。何でだろう と思ってね。だってみんな悪の大魔王が現れて世界 を救うだとか、このままじゃ世界が滅びるっていう のばっかりじゃないかと。でも、大事なのは女の子 を助けることじゃないか、世界はそのついでに救え ばいいんですよ。

――それは男のロマンですね(笑)。

重馬:そう。というか冒険家っていうのはそれくらいの人なんですよ主人公の少年にとって世界は女の子助けるついでに救う。それが一番大切。それが冒険活劇のダイナミズム。そんなの嘘じゃんって言われたらその通り、もちろん嘘ですと。僕ら嘘の話を作ってるんでそれが物語の面白さなわけですよ。

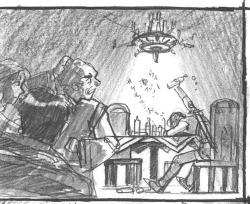
窪岡: あの、全然関係ないんですけど……あの、 別れのシーン。あのシーンは実は『ハクション大』 王』のイメージで……(笑)。

重馬:何を言ってるんだ!

建岡: 『ハクション大魔王』の最終回がいいなといって。あれをベースにですね(笑)。「映画の『卒業みたい」って言う人もいるけど、実はそんな高尚ものじゃなくて本当はハクション大魔王だったっていうことです。

宮路:『さよなら銀河鉄道999』のあの鉄道のシー







12 せんなキリーをシタする



13で入ったの気持ちがあかってたきますか

たキリーのタジナは すなもう手がっけられねえ…」





かなと。

窪岡: そうですね、ルーシアの格好を見ると確かに そういうのはありますかね。

宮路: ハクション大魔王のシーンっていうのはどこらへんの……。

重馬:いや、だからやっぱりサヨナラと、別れの時の寂しさ、だから "どうしても"の別れ……。

窪岡:近寄れない、もう自動的にね。

宮路: あくびしたらピーッで行っちゃう(笑)。 窪岡: ああいう不可抗力のお別れっていうか。 宮路:ああ、そこですね。不可抗力の別れ。

窪岡:だって、そうじゃなければ自分がヒイロだったらね、ずっと黙って見送るわけないじゃないですか。絶対引き止めるはずじゃないですか。

----逆にオープニングは。ルーシアが目覚めるシー ンで裸で出てくる意味合いとか。

建岡:あれはだから、一応あそこが子宮なわけですよ。眠ってるルーシアっていうのは胎児なんで、それが出てきて産道を通って外界へ出てきて生まれるわけです。ヒイロと出会うっていうのは、結局子供っていうか動物でもそうですけど初めて見たものを親だと思う、あれとやっぱり同じようなね。

重馬:だからあの中で最初にルーシアが裸なのはね、 当然であると。いやらしいものはないですから(笑)。 必然性のある裸ですよ。

窪岡:あまりあれがいやらしく見えるとかっていう のは聞かないんで。言われると困っちゃいますね。

重馬: あとルーシアが着替えるシーンって結構あれ、 僕のわがままなんです。

窪岡:あれ、恥ずかしかったねぇ。

宮路:でもあれ受け良かったですよ。めちゃくちゃ。

窪岡:お約束。

重馬:やっぱりお約束は必要でしょう、と思ったんですけど。念願の男装の麗人もやれたし。

窪岡:そういえば偽アルテナ。だいたいもうみんな

わかりますよね。これは意外だという人はまずいないと思う。

重馬:まぁ、いないでしょう。あ、思い出した、こ の辺があったんだ。だから「LUNAR I」の時に先が 読める読めるってさんざん言われてですね。 だから 読めるように作ってるんだと、あれは。実はレイク がダインだとか、ガレオンが悪いヤツだとかナッシ ュがあとで裏切るとか、そういうのは全部わかるよ うに書いていた。だからあれはそういう物語構造で、 言ってみれば昔『タイガーマスク』でグレートゼブ ラという2メートルを越えるデカいヤツがいて、武 器が十六文キックとか、三十二文ロケットキックな んですよ。アナウンサーが「謎の巨人レスラー。い ったい何者でしょう!」とかいって、わかってるじ ゃん。ジャイアント馬場やんか!って。そういう突 っ込みがあるわけです(笑)。でも、物語の中ではそ ういうものなんですね。わかっててその過程を楽し むというのがあって。でもそれがなぜか話がわかる ってブーブー言われまして、結構プンプンきてる。 だから今回はルーシアが何者だとかアルテナの四英 雄が何だとか、そういうのは全部伏せて、わからな いことが面白味だと。だから雑誌展開は大変だった でしょうが。でも、個人的なことになると実は、「LU NARI」の物語構成のほうが好きなんです。わかり やすいという。









各キャラ検証

窪岡:ルーシアに関しては、ルーナが続編として出てきた時にこんな格好するんじゃないかっていうのがベースになってるんですね。

重馬:キュロットスカートには結構こだわってましたよね。

窪岡:これは個人的に好きだというのがあって。

重馬:さんざん言ってましたよね。こっちのほうが、

スカートより、やらしいよってさかんに。

窪岡:(無視して)ルナワールドから外れてるところは、結構いいかなと。現代っぽいかなって。で、これショールをまとったのはゲームキャラになった

時に意外と地味で、他のパーティーキャラと比較しても差が出ちゃうっていうことでショールを付けたんですけどね。

重馬:あれですね、このデザインってバストショットにするととてもいやらしいですね。あとで気がついていやらしいっていうか、やっぱり。

窪岡:いやらしいポーズだと思って書いてるわけ じゃないんですけど。

――女の子側から見ると、どうしてずり落ちないんだろうと思いますけど、胸ないから。なくてこれだけたるみがあったら普通落ちるよなと思って。

重馬:それはちょっと魔法で……(笑)。

窪岡:制服はそうですね。うーんとね、黒、あと白。 僕、個人的に白がいいなと思った。なんか無垢って 感じがして。どうしてもキャラクターの映えとか一 目見てわかる色っていうことで。ワインレッドもい いかなってことになったんですけど。

――というか、赤っていうのを着ていると使命っていうのをまっとうするっていう意志の強さっていうのも出るのかなと思ってたんですけど。

重馬:ああ、僕らはそれは考えてなかった(笑)。あ あ、そうか。ま、言わなきゃわからないって。

窪岡: あと髪の毛は本当は金髪にしたかったんです。 なんかやっぱね、外人っていう感じのイメージがな んかあったんで。結局青にしたことでルーナと同じ 色にしてつながりが出てきたかなと。

重馬:帽子キャラっていうのもありましたね、ほとんど忘れてましたけど。

建岡:そういう古い習慣っていうか伝統がある程度 残っているみたいなのも面白いかなと。なんかどう してもSFになっちゃうんですよね。ハガキ読んでも ルーシアはああやって目覚めの時を待って冬眠して るんだなって、SF的に捉えてる人はやっぱり結構い たんで。なんか出ちゃったかなみたいな。

重馬:純粋なファンタジーが実は僕はあんまり得意 じゃないんで、むしろもっと別な意味付けのあるも のが好きなんでね。

窪岡:一番最初に考えてたのはあくまでタイムカプセル。マンガで昔あったんですけど、代々タイムカプセルが山ほどあって1人1人起き上がっては使命をまっとうしていくわけです。それもあって"お墓で眠ってるような少女"ってイメージを出したかったっていうのはあったんですけど。

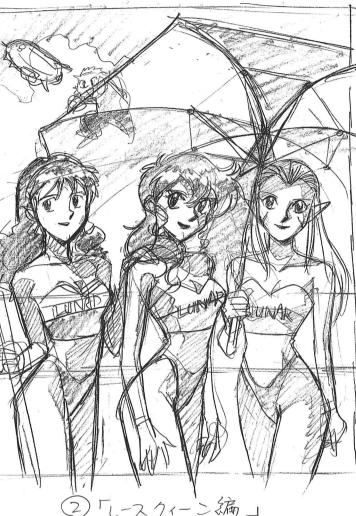
重馬:一番最初のイメージですね、SFっぽい。

建岡:基本的なファンタジーのお約束をちょっと外したかったっていうのはありましたね。また今回は「LUNARI」があったんで、ある程度「LUNARI」のラインに合わせないといけないっていう制約が、ちょっとデザイン上ありましたけど。

重馬:でも、そうかな一。「LUNARI」からずいぶ

●ちょっとお遊びイラスト

「LUNARI」女性キャラによる、ちょっとお楽しみなテイストのイラスト。なんとミア様のレオタード姿まであるのだ。いいですねー、実にいいですねー。ぜひおマケビジュアルとかでゲーム中に入れてほしかったな。それにしても足が長い/でまあ他にルーナとデュエットしてるアレスというのもありますが。曲は『別れても好きな人』か?





ん離れてません?

建岡:て、まあ、みんなに言われるんだけど、そーかな一。レオとかマウリとかはあえてやってるんですよ。あれは自分の中でも「LUNAR」っぽくないなっていうのは思ってるんですけど。まぁ、でもああいうのもいていいだろうっていうぐらいの……。

重馬:他のキャラクターも全然違う気がする。寒いところとあったかいところの違いだけじゃなくって、もはやキャラクターの衣装イメージの違いかなと。 窪岡:いや、それはそういうつもりでは……。ロンファにしたってナッシュの神官ファッションの延長線を考えて……。

重馬:それはそうだけれど。でも、いざ上がったもの見ると違うんですね。



窪岡: うーん、そう言われると困るけど。(笑)

――ヒイロはすぐ決まったみたいですね、これ。 窪岡:刺青を額に入れて。ここはもう自虐的に (笑)。ヒイロの場合、あのグェンがヒイロのじいちゃんっていうのは全然知らなかったんです(笑)。

重馬:ずいぶん……後になって変わったの。

宮路:あれ、いろいろ問題があったんですね。

重馬:いや、かえって良かったなと。やっぱり普通 の人間じゃない、いろいろな種族が混ざり合ったっ ていう。良かったなと、結果として思いましたね。

窪岡: ヒイロも本当は父親の遺言っていう使命が…。 重馬: あったんですけど。ほら、ルーシアも使命が あるしあんまり使命を出さないほうが。逆にヒイロ は勘で行動するけど実は正しいっていう。ドラゴン

マスターの資質としてそういうのがあると思います。 窪岡:要するに墓泥棒っていうか、それを正当化す るための理由として、実はそのアルテナの関係する ものを……という発想にもなってるんです。

重馬:そうそう、だからレオが最初からライバル、ライバルって言ってたのは、レオはアルテナの信者としてそういう遺跡を守ってるっていうか調査してて。こいつは墓泥棒でね。

窪岡:ジーンは全然180度変わって……。

重馬: 180度違う。滅びた国のお姫様でメソメソ泣いてて、引っ込み思案で……。でも、実はすごい力

を持っているって設定だったから。180度変わって 姐御肌のお姉さんになって。でもゲーム中では非常 によく表現されてましたね、チビキャラでも。戦闘 シーンでのジーンの動きとか。そういう意味でゲー ムってのは全部作ってみないとわからないと、しみ じみ思いますね。

宮路:これ、いいキャラクターに育ったと思いますよ。格闘家になるっていうのがね、ものすごくゲームの中で生きてた。踊り子のままで終わっちゃったらやっぱり面白くなかった。格闘家になって、あの技連発するかってのが。

重馬:それは面白かったですね。

窪岡:ロンファはね、ほんとは不精ひげを伸ばした かったんだけど。

重馬:サイコロは後で書いたんです。

窪岡: あんまり愛着というものが、本当にないんですよ(笑)。

---これもでも、わりとあっさり決まったでしょう。 重馬:これ、温泉合宿で決まったんですよ。

— やっぱり女のキャラよりも男のキャラのほうがあっさり決まるんですか?

窪岡: あの、他の仕事でもそうだけど、主人公で迷ったことないんですよ。

重馬:だって女の子大事ですもん。男はまぁ、どう でもいいから。

LUNARI声優紹介

「LUNARII」を語るうえで欠かせなかったビジュア ルシーン。ここではそういったビジュアル他キャラクタ 一達に息を吹き込んでくれた声優さん達を紹介しよう。



ヒイロ [C.V.緑川光]

いきあたりばったりと はいえ常に前向きでルー シアの心を開くヒイロ。 そんな彼の情熱を強くア ピールする演技をしてく ださいました。

ボクはもともとゲームが好きなので、自分 が出演したこの「LUNARII」も当然プレイし ました。素敵な音楽や映像が、物語をさらに 盛り上げていてくれて本当に最高でした。

個人的には一番ラストのルーシアの『ヒイ ロ!』というセリフが気に入っています。こ のセリフのト書に「万感の想いをこめて」と あったのですが、ヒイロ役のボクは、まさに そう感じました。

機会があれば、続編なりビデオシリーズで またヒイロを演じてみたいです。

プロフィール

みどりかわひかる。 月2日生まれ、栃木県出 身。趣味:トランペット、 柔道、剣道、弓道、イラ ゲーム。最近の出 演作では「SLAM DUNK」 の流川欄や「南国小年パ プワくん」のシンタロー



ルーシア [C.V.横山智佐]

難しい役柄にもかかわ らず、感情のない状態か ら、最後の泣き笑いを見 せるまでのルーシアの心 の変化を場面ごとにうま く演じていただきました。

作品のネジを飛ばすごとくハイテンション な役が多いわたしにとって、ルーシアは新境 地開拓の気分で排んだ役でした。冒頭の登場 シーンは、納得いくまで何度も録り直しまし

ルーシアは、わたしのほうから近づいてい って合体したキャラです。あまりに純粋で不 器用なルーシアに"わたしが人間的な感情を 吹き込んであげなきゃ"という気持ちで魂を そそぎました。1人の人間として、ルーシア があなたの心に生き続けてくれるといいな。

プロフィール

よこやまちさ。44年12月 20日生まれ。東京都出身。 ゲームもたまに楽しんで いるそう。出演作は「NG 騎士ラムネ&40」のミル 「鬼神童子ZENKI」の 主役などを含め多数。シ ングル・アルバムともに CDも多数出している。



リレビイ[C.V.西原久美子]

おしゃまで可愛い赤竜の子ルビ ィを終始一貫したテンションで演 じ切ってください ました。本人もと

ても可愛いらしく

明るい方です。



にしはらくみこ。代表作は「スーパービックリマン」 のリトルミノス、「クレヨンしんちゃん」の忍、メガ CDの「ゆみみみっくす」の森下りえなど多数。





お金が大好きなレミーナ。超 ゲンキンな所も超涙もろそーな 所も大好きです。でもここまで テバるキャラとは思わなかった

ノミーナ [C.V.林原めぐみ]

ヴェーン復興に燃える守銭奴少女レミーナ。 彼女のギャグっぽい性格をここぞとばかりの ハイテンションで演じてくださいました。



プロフィール

はやしばらめぐみ。3月30 日。東京都出身。アニメ以 外にも幅広い活動をしてい る彼女。出演作は「平成天 才バカボン」のバカ

ボン、「魔神英雄伝ワ タル」のヒミコ、「碧 奇魂ブルーシード の藤宮紅葉など多数。



窪岡:レミーナはねえ、最初本当にミアのキャラを そのまんまやろうということで考えてたんですよ。 重馬:あれ、でもハガキって意外とないんですよ。 ナッシュとミアの子供の子孫でしょ? ってのが。 金髪なのは実はナッシュのイメージだろうと。僕は そう思ってました。この子は本来ここまで脳天気に しといて実はこの使命があるというか、ミアとやっ ぱり同じでやっぱり使命があるんだけど、現れ方が 違うからプレッシャーがね。だからミアの場合はそ れが内向的な方向に表されててオドオドしてる。こ

っちは逆に明るく攻撃するタイプという。

この子も性格のわりには服がおとなしいですね。 重馬:いや、黒は女を綺麗に見せるって、違う?

窪岡:これはスタンダードな魔法少女にしようと。 重馬:ミアと同じなんですよ。ただ、ウエストをキ

ユッと絞ってる。 宮路:丈とかを短くして。

一ええ、生き生きっていうイメージですよね。

重馬:ゲームやった人はぜひ最初のエンディング見 た後にですね、テミスの村に彼女を連れて行ってほ しいな。そうするとなかなか面白いことが聞ける。 イベントはないけど台詞が面白い。ますます変なや つですけど (笑)。

窪岡:ルビィ、いまだにミンクって言っちゃうんで すよねぇ。

重馬:ミンクが長かったもんね。ルビィは非常にか わいいキャラクターです。

窪岡:人間に化けたルビィを出したかったんだけど。 何とかなったような気がするんだけどなぁ。どうし てですか?

重馬:最大の悔いですね。もうだから、ある時点で ストーリーが余りにも膨らみすぎて削りに削ったん ですけど、じゃあどこがメインにするかというとル ーシア描くこと。その中で削られたいった中の1つ です。他にもいろいろあるんですよね。

これも後できっとハガキいっぱいきますよ。

重馬:ナルとかもパーティに入るはずだったし。 窪岡:アルテナの剣ずっと背負わせてるし(笑)。

戦闘中に攻撃するのは可愛いかったですよね。

重馬:あれは気付いてないかもしれないけど、成長 した後、攻撃力が倍になった。

そう、3から6になってる。

宮路:大して変わらないじゃん(笑)。

重馬:でも、倍ですよ、倍。

宮路:だけどそんなの、誰も気付かないでしょう。

重馬:あまりおっかしくて笑いころげてる。

宮路:プログラマーが面白いからやってみようって。

窪岡:ボス戦とかでもそうなの?

重馬:ボスはやらない。

宮路:最後にゾファーがルビィで倒される、それは ないって(笑)。

窪岡:ナルもね、なかなか名前聞いても、気がつか なかった人いるみたいですね。

重馬:ウソ!?

窪岡:ほんと。「でも、なんか似てるけど……」かな んか言って(笑)。

重馬:これは「LUNAR I」のわかりやすいパターン

宮路:でも、こいつって寂しいやつだよね。キカイ 山ってすごい明るい音楽だけど、あれがすごく悲し



ロンファ [C.V.置鮎龍太郎]

心に傷を持ち、そのせいか年 相応には決して見えないロンフ ア。そんな彼の心情を渋く演じ ていただきました。

プロフィール

おきあゆりょうたろう。11月17日生 まれ。福岡県出身。特技:大阪弁。 主な代表作は「SLAM DUNK」の三井 寿、「新世紀GPXサイバーフォー -ミュ ラ」のフランツ・ハイネルなど。



ジーン [C.V.久川 綾]

暗い過去を持ちながら、強く 明るく姉御肌のジーン。大人っ ぽい彼女の姿を浮き彫りにした 演技をしていただきました。

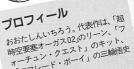
プロフィール

ひさかわあや。代表作は「セーラー ムーン」の水野亜美、「ダイの大冒険」 のレオナ姫、「ああっ女神さまっ」の スクルド、「ママレード・ボーイ」 の 鈴木亜梨実など。



レオ [C.V.太正真一郎]

猪突猛進で生真面目。彼の一 直線な性格を涼しげな声で演じ、 レオのさわやかなイメージを前 面に押し出していただきました。



オーチェン・クエスト」の三輪悟史

ti Yo



マウリ [C.V.渡辺久美子]

物語の中では妖しく恐ろしい、 かつ優しく美しいという二面性 を持つ女性、マウリをうまく演 じ分けていただきました。



わたなべくみこ。代表作は「宇宙船 サジタリウス」のリブ、「ムカムカパ ラダイス」の鹿谷初葉、「エクスカイ ザー」の星川ユウタ、「テッカマンブ レードII」のアニタなど。





ライナス[C.V.矢田耕司]

厳格かつ力強い初老の男であ るライナス。ジーンの憧れる男 としての位置づけである彼を演 じていただきました。

プロフィール

やだこうじ。代表作は「宇宙戦艦ヤ マト」のタラン、「ドラゴンボール Z」 のDrゲロ、「マジンガー Z」ののっそ り博士、「みんなの世界」のナレーシ ョンなど。





アルテナ[C.V.#上喜久子]

優しく美しき女神アルテナ。 「LUNAR I」の頃と変わら ぬアルテナのイメージを再び演 じていただきました。

プロフィール

いのうえきくこ。前作「LUNARI」 ではルーナを担当。代表作は「らん ま
と
」の
天道かすみ、
「ふし
ぎの
海の
ナディア」のエレクトラ、
「ああっ女 神さまつ」のベルダンティなど。





ナル [C.V.松本梨香]

長命一族の哀しさのためグレて しまった白竜のナル。元気の裏 に隠された感情までも演じてい ただきました。

プロフィール

まつもとりか。代表作は「おそ松くん」のチョロ松「ピグマリオ」のレオン、「ライジンオー」の日向に、「ムカムカパラダイス」の志歴屋葉月、「とんでブーリン」の黒羽 競子、「ダ・ガーン」の星史など。



ガレオン[C.V.納合六朗]

悪役のイメージのままヒイロ を導き続けた男。「LUNAR I」に引き続いて悪の雰囲気を 演じていただきました。

プロフィール

なやろくろう。代表作は「X-MEN」のプロフェッサー X、「七つの海のティコ」のルトンコ、「聖闘士星矢」のカミュ、「ミンキーモモ」のパパ、「マジカルエミ」のパパ、 「クレヨンしんちゃん」の園長など。



ファー [C.V.家弓家正]

感情を持たない完全なる悪で あるゾファー。彼の恐ろしい雰 囲気を存分に出していただきま

プロフィール

かゆみいえまさ。10月31日。東京都 出身。渋い声ならこの人にお任せと いう声優界の大御所。代表作として は「未来少年コナン」のレプカ、 「風 の谷のナウシカ」のクロトワなど。



く感じちゃってどうしても。

重馬:だからこいつがひねくれてて、なんかちょっ とグレてるのは、そういう、長命一族の哀しみって のがやっぱりある。

宮路:自分だけ生き残ってるっていう。

重馬:子供が常に入れ代わっていくから。だからゲ ーム作ってる途中で、ナルが主人公の外伝を作りた くなったぐらい。あと声優の松本梨香さんがうま い/ 本当にうまい。

窪岡:イメージどおりですよね。



重馬:そう。ルビィもすごく良かったです。だから ルビィとナルがかけ合い漫才をやってほしいし。

窪岡:マウリはね、あれは「マイフェアレディ」の オードリー・ヘプバーンで。個人的にはちょっと頽 廃的な雰囲気で好きだったんです。

重馬:そうね。獣人なんだけどすごく美人って雰囲 気で。あれは本当はもっとね、キ〇〇イって言うと だめだけど、危ない性格でロンファとかレオに絡む キャラだったんですね。

窪岡:レオはグラフィックでずいぶん……。これノ ドのところ毛なんですよ。毛むくじゃらなのかな。

宮路: それは初めて聞いたな。 -あったかそうだな……。

重馬: あったかそう!(笑)。

仮面の白騎士は面白かったですね。最初思い付いた 時は大笑い。というか、なぜあれやったかっていう と、レオは質実剛健っていうか猪突猛進というか融 通きかないっていうか、非常に生真面目であるとい う。その生真面目さがヒイロに対して出てる。ヒイ 口がいい加減でちゃらんぽらんなんで、でも、正し いことを常に選ぶ。レオはあまりに真面目すぎてだ から間違っちゃうっていうキャラをね。

宮路:それをあのイベントでうまく見せられた。

重馬:あれ、でも戦闘シーン本当に頑張っていただ いて、文字で白騎士って出るじゃないですか。あれ

って出ないはずだったんです、間に合わないって。 宮路:なんか、ちゃんと仮面かぶって……。

重馬:仮面かぶってチビキャラが変装してて。「やる う」とか思ったんです。こいつら何考えてるんだと か(笑)。驚きましたね。普通やらんぞ、あれは。

窪岡:レオは、最初、色を決めた時は赤い服を着て いたんです。いや白騎士ってすっかり忘れていて (笑)。

重馬:そう、俺、窪岡さんどういうあれかなと。で も、確かにそういうフェイクをかますのもありかっ て。単に忘れてるだけだった(笑)。

窪岡:だから青の青拳のライナス? あいつも青だ って忘れてて、黄色に……。

重馬:ゲーム中ではボーガン生き残ってますけど。 あれは僕は殺すつもりだったんですよ。

宮路:あんまり死んじゃうのはね、あんまり面白く ない。「LUNARII」はね、だって死んでるのって結 局いないんだよね。ガレオンは最初から死んでたし。

窪岡:重馬さんは生かす方向で最後まで粘ってまし

重馬;そうなんですね、僕の中でもできる限りキャ ラクター殺さないぞって。人を殺すのって最終手段 なんで、それって僕らに生命をどうこうする権利な んてないじゃないですか。 いっぺんキャラクターが 生まれたからには、彼らの寿命っていうのもありま

Two-Five ロングインタビュ

LUNAR IJLUNAR IJELUNAR ワールドの音楽を一手に受け持つ音楽制作会 社Two-Five。彼らにはこれまでの苦労調 を含め「LUNAR」ミュージックのできる基 本をうかがった。



「LUNARI」のために 作った曲はなんと100曲!

--基本的に「LUNARII」は全体的にどういう ことをイメージして作られましたか?

岩垂:これは重馬さんとかと話し合って今回の タイトルが「エターナルブルー」だから青いイ

メージというのを大切にしようと。それを 元にやっぱりオーケストラがいいよね、と か言いながら。オープニングテーマである ルーシアのテーマを決めて、そこからいろ いろ派生するようにしていったんです。 ――最初にルーシアのテーマがあったと。 岩垂:そうですね。もう、ルーシアのテー マができたのも偶然といえば偶然で、みん なで尻焼温泉に合宿に行って打ち合せをし



た時に宮路さんと露天風呂で待ってて「月があ るねえ」とか「ざわめいてるねえ」とか言って。 そこでちょろっとひらめいたテーマを、盛り上 げて作った曲です。

―どのくらい作るのにかかりましたか? 岩垂:その前に「LUNARプレリュード」という CDを出したので、あの時に相当固めたんです。 あの時はもうあのCDにかかりきりでしたから。 - 「LUNARII」の中で使った曲は?

岩垂:一応公式では55曲ぐらいですかね。部分 的に全部使われたみたいですね。

----それで、作ったのはどのくらいですか? 岩垂:ああ、だいたいその倍くらいで、没とか も含めると100何曲。提出した曲も2時間半分ほ ど作ったんですよ。曲数50何曲で1曲3分。そ れで、CDにして入れられるようにと。

結局生音が使えなくなった、というので PCMでやっていくうえで何か苦労とかは? 岩垂:いや、あれは逆に嬉しかったというか (笑)。生音使えばそれにこしたことなかったん ですけど、ただ内蔵音源とかを使わなかったこ とがすごく良かったです。

----そうですね。音はかなりクオリティが高い と思われるんですけど。

岩垂:ありゃもう、ゲーム アーツ様々ですよ。 ほんとに。

一泣いてましたけどね(笑)。

岩垂:(笑)泣いてましたか。ほんとに。でも、

あのシステムがなかったらやっぱツラかった。 うな。ほんとだったら2時間半もできないし 平気で5分だけここだよ、とかいってボツに ったりして。やめて一(笑)。

岩垂:最初3時間くらいくれるって言ってた。 ら、これは思いっきり書けるなって、思った 2時間になって。

-それでもかなりありましたよね? 岩垂:ありましたね。普通の映画で考えて、

時間分曲作るってできないんです。普通のゲー ムだって1時間くらいですし。それ考えたら なりよくやったなあって。もう「LUNAR」1 に染まってしまったなあって(笑)。

―もう1年くらいですか?

岩垂:いや、構想からいけば2年くらいかか



すから。それを勝手に殺しちゃいけないですね。と ころがガレオンは彼自身が消えたがるわけです。最 初のイメージがね、生き恥をさらしてる男と。生き 恥をさらしてでも生きようとしている……。生き恥 をさらしてなお生き延びるみっともなさっていうの もやっぱりガレオンにほしいと思った。ボロボロに さらしてても、それはそれでむしろガレオンにとっ ては正常だろうと。でもガレオンがどうしても消え たがってるんで。まぁ結果として良かったなと思う んですけどね。

窪岡:ドラゴンマスターって名乗っている恥ずかし さって、あれは結構出てなかったかなって。

重馬:最初のほうのプロセスではレオとかボーガン かがドラゴンマスター・ガレオンと呼んだらですね、 その名で俺を呼ぶなと。だからやむなくゾファーの 目をくらましてドラゴンマスターの仮面をかぶって いるけど、ガレオンにとっては一番聞きたくない、 要は親友ダインの象徴じゃないですか。それを、あ えて血を流しながらでもそのままいって、恥をさら してでも演じるキャラクターにしたかったし、物語 的にもそうだった。

窪岡:結局できなかったけど、ヒイロがあのルーナ のスカーフをガレオンの傷に巻いて、ヒイロ達が去 っていく時にスカーフがとれて舞っていくみたいな のがかっこいいのかなって。……そういうビジュア ルをね、うまくやれるかなとか。

重馬:人間っていうものは想像を越えるってわかっ ていながらも、でもやっぱりガレオンには最後まで 越えられないわけです。でもそれをヒイロとかが、や すやす越えちゃって。実はドラゴンマスターの条件 っていうのは、勇気とか力とかそういうんじゃなく てこの限界を限界だと思わない、やすやすと摑んで しまう自由な心で、それがドラゴンマスターの条件 であり人間の本当の力だと。そういう人なんですガ レオンって、個人的にはとても好きなキャラクター



ですね

宮路:ゾファーねぇ。やられても別に問題ないキー ラクターにしたんだよね、結局は。だから無感情と いうか非人間性……。

重馬:だから本来ゾファーに対する意味付けという ものはないんです。物語の焦点はここにないんで。 宮路:難しいよね、最後のボスキャラって。

重馬:あんまり意味付けしちゃうと大変だし。ゾブ ァーは初め何にもイメージがなくて、佐藤さんにア イデアを出してもらったり…。

窪岡:ゾファーはかなり考えたイメージと変わりま したよね。最初設定した時は子供だったんですね。

重馬:そうそう。 宮路:不気味な子供?

窪岡:最初まだ、その形がなくてね。

重馬:偽アルテナの胎内って話しで。だから最初、 もうちょっと設定自体がグロくて偽アルテナ自体が もっと強い意味付けがあったんですよ。なぜアルテ ナ神団とか作ってるかっていうと、そういう悪いも のをどんどん吸い取って、偽アルテナのお腹の中で どんどん膨れ上がってくっていう。ちょっとグロい イメージで。最初こうカーテンがあって偽アルテナ が出てきたんだけど後ろのタンクから動かない。な ぜかなと思ったら、カーテン開いた後ろにですね、

でっかい子宮みたいなものがあって。その中でゾフ

てますね、実際には。あの頃はまだまだ固まってなくて相当自分で没にしたけど。だけど、「プレリュード」を3月に録って、だからテーマは 大まった。アルテナ様の曲も決まった!

---また町とかもたくさんあって大変かと思ったんですけども。

岩垂: そうですねえ。町用に作ったのはほんとは3曲なんですよ。3曲だったんだけれども、いつもどおり5分とか作っちゃったもんだから。 それがいろんなバリエーションでやって。

―オープニングとエンディングはクラシック 調で。他にもテンポから何から違うものがでい ろいろあっったんで楽しめたなあ、と思ったん ですけど、作ってる時は楽しいですか?

岩垂:楽しいですよ。いろんなもの入れて。録 音は大変でしたけどね。さすがに60何曲録って る最中は、頭おかしくなって中には、ちょっと バランス悪いものもあっちゃったりして。

溝口:「LUNARII」ってキャラクターがいっぱ いいるんで、それに合わせてやっぱり曲で雰囲 気を出そうとしたりするんで、そういった面で



曲が増えていったって感じですよねえ。で、テーマ曲からモチーフってことで持ってきたりとかもしてますしね。わりと重馬さんなんか自由奔放に進んでいくじゃないですか、だから、あそこでフラメンコのジーンにしたりとか、打ち合わせの時、ジーンはここでピタッって、キメとか頭の中で早くから決っていたみたいだし。ナルとかあそこらへんは別個だったけどね。岩垂:あの辺はほとんど決まってなかったですから。

――キャラ関係のキャスティングとかは決って いたんですか?

溝口:今回ほとんどタレちゃん(岩垂氏)のほうが作ったんですけど、僕はテーマだけ気になってたんで。僕はもうタンカきっちゃったんで、重馬さんなんかにグローバルにいきただと。だからまず「LUNAR」っていったらこれですよね、っていう音を作りますんで、それまであんまり細かいこと言ってこないようにって(笑)。で、とりあえずタレちゃんのほうに2カ月あげるからテーマ作っといてって。で、やってる最中にキャスティングは当時どんどん組まれてたんで、テーマがあがって1カ月後ぐらいにはもう、声優さんの録音が入ってますから。あの、デジタル編集とかしなくちゃならないんで、声優さんの録りは早めに押さえたいって形で。

数々出ている「LUNAR」CD 声優さん達の歌唱力は?

横山さんの歌はどう思われました?岩垂:いや、うまかったですよ。最初に録音した時に、ほとんど一発で、OK状態。うまいなー。ラクだなー! あとプレミアCDの林原さんなんかもね、もうやっぱうまいしー。

溝口:特にうまかったですよ、あの2人は。きっこちゃん(井上貴久子さん)もね、声は好きなんですがね。きれいだし。ただ、林原さんが上



ちなみに「光と影の輪舞」は彼の作詞。くのゲーム他の作曲・作詞を手掛ける。音楽制作会社「ツーファイブ」代表。多

手すぎるかもしんない。すっごい上手だったし 一。世界作るのもうまいし。

岩垂:作りながら音程外さない? さすがは、 CDいっぱい出してるだけあるなって。

溝口:智佐(横山智佐さん)ちゃんもすっごく こだわってくれたしね。鶴川くんもね、一生懸 命やってくれたし。

岩垂:2月の21日にサントラアルバムみたいのが出たんですけど、緑川さんの歌が入ってる。 溝口:去年の7月くらいにルーシアの曲を作ろう、エンディングの曲を入れましょうって話がありまして。で、他のキャラってのは登場した時からその個性をずーっと持ち続けてますがルーシアはどんどん心情が変わっていくんです。

「光と影の輪舞」とかは比較的初期の心情で全体的に硬いんですが、今回のテーマは「愛」ですから(笑)。で、それを録ろうとしたんですけど結局1曲でも2曲でもスタジオ代が変わらないんです。それだったらヒイロにも歌ってもらおうと。そのうち使える機会があるでしょう、とか思ってたらやっとCDで日の目を見ることになりましたんで。おまけCDのほうはやっぱしキャラクター的に女の子で、レミーナでいこうということになりました。ジーンも捨てがたいと思ったんですけどもね。

ァーがドクドク波うってるとか。そういうイメージ を考えてたんですよ。でも、なんかグロいものって ルナの世界に合わないなと思って、やめてったんで すけど。

さて「LUNAR I」のキャラ達は?

重馬:「LUNARI」でやっぱり一番あれなのは、悪のルーナというか、エッチな服がなんかすごいなと。 これどこから出てきたんですか、ああいう風な。

窪岡:いや、やっぱりこういう要素は必要かなと。 で、アレスの目を緑色にしたっていうのは、実は地球からの、青き星の子孫っていうことで……。

重馬:最初の頃の設定はね。

窪岡:アレスって、アース(地球)でしょう?

重馬:そう。で、ルーナがルナ(月)。でも途中で変わっちゃいまして。

窪岡;この衣裳はね。デザイン的には北方の民族で、だいたいもうこの時はとにかく寒いっていうことが設定としてあったんで、毛皮とかっていうのをどこかに取り入れようっていうのがあって……。

重馬:なぜ寒くしたかっていうと、その頃やたら裸の姉ちゃんが剣振り回してるとか流行ってて、嫌だと思ったんですよ。で、寒くしようって。寒くしたらブラ1枚じゃ抵抗あるじゃないですか。だから寒



くしたんですよ。

建岡:そのわりにはなんか足の露出度で文句を…。 重馬:僕じゃないもん。僕はこれでオッケーだった から。余計あとでのエッチなルーナが生きるから。 窪岡:なんかルーナはもう本当にブルガリアヨーグ ルトのCMとか言われましたけど。ま、そんなような もんですね。民族調っていうか。あとこのスカーフ はですね、当時通ってた歯医者のお姉さんがこうい うファッションを毎度していて。それがいいなと。 ラムスもね、最初は左門豊作みたいな顔したんで、 可愛くしてくれっていうんで、重馬さんを可愛いく したらどうなるかって。

重馬:いや、僕は違いますけどね。ナッシュはまた キザで。この髪いったいどうなってるんだろうね。 窪岡:まぁ、大体でも全体的に、あんまりディティ ール個別に考えるのが苦手なほうなんで、なるべく 特徴はワンポイントに単純にっていうのが。

重馬:それは、ゲームにはとっても良いと思います。 窪岡:ミアなんかもそうですね。この魔法ギルドと 神官系とは違うコンセプトなんです。魔法ギルドっ てロシア正教かなんかあるじゃないですか、ああい うつもりだったんですよ。

重馬:ヴェーンの町のデザインが、モロそんな感じでしょ?

窪岡:ジェシカはね、これもどうだったかなぁ…。 重馬:ジェシカはだから獣人、獣人とか言ってたん

ですね。おっぱいが6つあるとか 窪岡: それは知らないけど(笑)。

重馬:なかったでしょ。尻尾があるんですよ。

窪岡:キリーはアレですね。イメージとしては 『WILLOW』の・・・・・。結構あ、そうかみたいな形で。

重馬:でっかい剣を背負ってるようなヤツがほしいなって。アレスの剣はわりと細身でしょ。

――そうですね、とても持てそうにないですね。 重馬:ガレオンは悪い奴っていう発注です(笑)。



「LUNARI」の曲は今から 思い返すと恥ずかしい!?

溝口:(手を挙げて)「LUNARI」でも僕作っ てるんですよ。半分以上は岩垂が作ってます。 「LUNARI」なんかあの時の歌詞見るたびに 僕、もう恥ずかしくて(笑)。今見ると稚拙で。 しかもアメリカ版の「LUNARI」ではそれに合

わせたような歌詞で英語で歌ってくれているん です。なんか香港映画みたいなノリになっちゃ

って。自分達はかなり成長した気でいるんで。 岩垂:「LUNAR I」はとにかくいろんな要素が ばらばらにあって、だからきらびやかなんだけ どまとまりに欠けたかなって感じてます。

溝口:だから「LUNARI」てすごいドタバタや ってたんだよね。もうだいぶ前だったから上坂 さんも重馬さんも富さんもみんな若くて。だか ら情熱だけがあって、エネルギーだけはあった。 なんか、みんな青春の1ページ、みたいな。

岩垂:戦闘シーンはほんとはもっとオーケスト ラをガンガンいこうっていってたんですけど、 重馬さんが「これは、熱すぎる」って。どんど んそぎ落としていってああなって。

溝口:「LUNAR I」の時不幸中の幸いでストリ ングスと笛のものが多かったんだよね。

岩垂:ストリングハープ。

溝口:というのがメインでだからほかのRPG と比べると、全体的にこうふんわりしてる。こ れは「LUNARII」にも言えることなんですけど



'LUNARIJ のサウンド トラック発売

LUNAR~ETERNA L B LUE~ サウンドト ラックバージョン 2,800円 発売中

ゲームで使われた曲をCD用にリアレンジした サウンドトラック版。また、横山智佐(ルーシア) や緑川光(ヒイロ役)の歌まで入っているぞ。

牧歌的なイメージっていうのを出したかった。 ですよ。だからラッパとかの金管系はあまり ってない。

岩垂:いや、こそこそとは…(笑)。

溝口:まあ、田舎っぽいほのぼのって感じを したかったんです。そうそう、セガの激カラー てカラオケありますよね。あれになんかゲーム では、ほんと初めてカラオケみたいな形で「 と影の輪舞」が入るって。お酒飲んで自分の か歌える。うれしいなあ一。



窪岡:ガレオンはちょっと迷ったな。

重馬:そうですね、かなりいろいろパターンがあり ましたね。

窪岡:ガレオンと魔法皇帝って別だったでしょう、 最初。だから中身がこれっていうのは、最初はそう じゃなかったんですけど。

重馬:ゼノビアは最初ストーリー上では出す予定じ ゃなくって。窪岡さんがいきなり描いてきて……。 窪岡:ええ、魔女を描きたいっていうのがあって、

それでよろしくでやらせてもらったっていう。

あと何か言っておきたいことってありますか? 重馬:もし「LUNARIII」とかがご希望なら、ゲーム アーツさんにどんどん要望ちょうだいね。あと、ま あ、感想とか、ぜひ。

ーでも「LUNARIII」出すとしたらまた3年ぐらい かかっちゃいますものね。

窪岡:そうですよねぇ。

重馬:でもそうしたらたぶん次は「LUNAR」の世界 の別のところでね。

窪岡:まだできるって思ってますけどね。

重馬:だから同じ「LUNARIII」の中で、僕はちょっ と違うものを作りたいなと。窪岡さんは?

窪岡:いや、キャラクターがつながってるとか、そ ういうのは、まぁなくてもいいかもしれないですけ ど、「LUNAR」の世界とかをうまく作っていって、 次に向けて別な発展の仕方を…。ただ「LUNARII」

でやれなかったことってやっぱりあるんです。 「LUNARII」でこういうのがやりたいっていうの が他にあったんですけど、それは結構できなかった から。「LUNARII」に関してはゲームとしていいの かどうなのかっていうことがわからないところがい っぱいあったわけですよ。それが受け手がどういう 風に判断してくれるのかっていう、反応がやっぱり 心配なんですよね。

重馬:そうですね。

窪岡: ちゃんとやったゲームってLUNAR以外 RPGでは、ないんですよ。他の作品のデモとか関係 するシーンもほとんど見たことがないんです。

重馬:逆に僕、山ほど……。

窪岡:だからやれること、やれないことっていうの が全然知らなかったっていうのがあって……実は 大変だったってことっていうのは後で知りました。 そうですね。よそさんのゲームのシナリオとか コンテとかを見る機会っていうのが何度かあったん ですけどこんなには絶対ないです。ええ。シナリオ

なんて「LUNARII」だとこんなにあったりしますけ

ど、よそさんこれしかやってませんからね。 重馬:それはもう、僕が知らなかっただけで。

ああ、そうなんですか?

重馬:「LUNARI」「LUNARII」のシナリオって 膨大じゃないですか、やっぱりあれは僕が知らなく て。なぜ、他のゲームはイベントが終わってもとの 小屋に戻ったらセリフが変わってないんだろうって 話はずっと進んでるのに、おかしいじゃんと。だか らやっぱり変えようと。まあ、わかりましたね、誰 もやっていない理由が。たいへんなんですよね。で も、お蔭様で評判が良かったんで、ありがとうござ います。

-本当にご苦労さまでした。今日のインタビュー も長々とありがとうございました。

LUNAR世界はどうやって誕生したのか?……● 崩壊し、永遠の冬を迎えた青き星からの緊急避難場所というのが、最初の LUNARの役割だと思います。

それが、アルテナの女神と竜たちによって、新しい文明の創造と、青き星の再生のために「魔法世界LUNAR」として、造り変えられたのでしょう。

- LUNARと青き星の関係は? LUNARは、青き星再生のための、いわばエネルギー発生、放射装置のようなもの。LUNARで暮らす人々と生き物たちの魔法力を、凍てついて死んでしまった青き星をもう一度緑あふれる大地に変えるための力として使っていたのです。ルーシアが言っていたように、まさにLUNARは「青き星のために」あったのです。ですが、長い年月の後に、その記憶ば失われ、青き星は伝説の故郷としてのみ人々の心に残ったのでした。
- アルテナとルーシアの関係は? アルテナが青き星にいた時、ルーシアは?………● アルテナ、ルーシア、そしてゾファーは、おそらく存在としては同じものでしょう。それを神と呼ぶことも可能でしょうが、実体は少々違うようです。では、何なのか? といわれると……、ちょっとわからない。 まあ、SFではないので、あいまいなままでカンベンしてください(笑)。

LUNARに関する ③ の質問・解答/重馬敬

「LUNAR I」の物語は、思わずため息が出るほど壮大。ゲーム中では、語りきれなかったディティールやLUNAR世界の本質に迫る事柄、また、ちょっとした疑問などなどをこの際、まとめて重馬 敬氏に解答してもらった。心してお答を読むように!

キャラクターが10代のわけ、また、両親がいなかったり、片親だったりするのは? …● 年齢は、実際に遊んでくれるプレイヤーになるべく近づけたいと思っていました。感情移入してもらい、好きになってもらうためです。 なぜ両親がそろったキャラが少ないかと云えば、LUNARの物語は、昔からある伝統的な少年冒険物語(あるいは児童文学)の流れの中にいたかった、ということでしょうか。

「ハックルベリー・フィンの冒険」や「赤毛のアン」をはじめとした、山ほどある優れた作品を思い出してもらえれば、なんとなく言いたいこともわかってもらえるのではないかと思います。

- **ヒイロの両親は?** 実はここだけの話、グェンじいちゃんは、ヒイロの本当のおじいさんではないようです。ヒイロの両親は不明ですが、まだ彼が赤ん坊の頃に、グエンのもとへ引き取られたのです。それ以外のことは、まったくわかってません。
- レイロがこれまでの探検で手に入れたものは? …………● ルーシアが会う前にもあちこちの遺跡を荒らし……もとい、探検してたみたいですが、ブーメラン以外、あまり大した成果はなかったみたいです。ルビィも、最初はあんまりヒイロの腕を信用してなかったですからねぇ。
- キャラバン以前、なぜジーンは襲われたのか? …………● 青竜団を抜けることは、死を意味します。秘密を守るために、仮面の男こと ライナスは、ジーンを襲ったのです。
- 男に比べて女性キャラは決定までになぜ時間がかかるのですか?………● イメージを固めるまでに、女性キャラのほうが時間がかかる。というのが窪 岡氏談。まあ、"こだわり"の違いだと思います。
- ロンファはなぜフケ顔なのか? …… ロンファ「うるせえ/ よけ~なお世話だ。人の顔なんざ、ほっといてくれ!」

T	□シファのイカサマサイコロっていつ覚えたのか?●
4	プレてラーパに流れてくる間に覚えたもののようです。
	■診ファは未成年だが、お酒は口Kなの? ●
	また 異世界ですからねぇ。
	もっとも、ルナでもほめられたことではないみたいです。
Į.	▶ ●一ナはミアの子孫。では、ミアは誰と結婚したの?●
, and	●美一ナの髪の色を見れば、答えはおのずと明らかなのでは?
	しかし、よくふられなかったものです。彼は。
	レニーナに彼氏はいたの?●
_100	- <mark>今回</mark> の事件以前は、それどころではなかったみたいです。
	今は、一応ラムスが立候補していますが、ヴェーン再興後は良い男がいっぱ
	い集まってきて、ライバルいっぱいのようです。
	でも、なんか、きっと、みんなアッシー、メッシーにされるような気がする
TS	······。 厚ミーナはあれだけがんばって、どれぐらいお金をためたの? ··・●
	- 秘密。
-	- ねぬ。 なんでもレミーナのベッドの下には、大きな貯金箱があって、彼女は寝る前
	に小銭を数えるのが趣味のようです。でも、お金にうるさいわりには、小銭
	ばかり集めているようで、ドッカと大金を稼いでいるようには見えません。
	きっと、たいしたことないはずです。
	ルミィって、なぜ自分が赤竜の子供だって知っているの?●
	収めい頃にヒイロに、昔は赤竜というものがいたときいて、自分がそうだと
	言い張りだしたみたいです。やってみたら火が吹けたのも、確信を深める原
	因のひとつ。でも、本当に信じてたかどうかは、疑問。
	凶のひとう。とも、本当に信じてたかとうかは、疑问。
	因のしてり。ても、本当に信じてたかこうかは、疑问。
	という。この、本当に信じてたかこうかは、疑问。
	因のしてり。でも、本当に信じてたかごうかは、疑问。
	込のしこう。 とも、本当に信じてたかこうかは、疑问。
	込のしこう。 とも、本当に信じてたかこうかは、疑问。
	込めしこう。とも、本当に信じてたかこうかは、疑问。
	込めしこう。とも、本当に信じてたかとうかは、疑问。
	がどイは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか? ●
	ルビィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?● ルビィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでま した。それ以前の記憶はないようです。 自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。
	ルピイは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか? ルピィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。 自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。 これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりま
	かどれは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか? ルビィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。 自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。 これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。
	ルビィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?
	ルとイは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか? ルビィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。 自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。 これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。 これについてはヒイロの元親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。 前の赤竜はルビィの親? 前の赤竜はどうなったのか? ・ 電は実は生物なのではなく、云ってみればルナの魔法力の結晶のようなもの。
	ルビィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?●ルビィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。 前の赤竜はルビィの親? 前の赤竜はどうなったのか?● 電は実は生物なのではなく、云ってみればルナの魔法力の結晶のようなもの。そういう意味では、「LUNARI」のファイディとナル、赤竜とルビィも、
	ルとイは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?・ルビィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。 前の赤竜はルビィの親? 前の赤竜はどうなったのか?・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	ルピィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?●ルピィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。 一切の赤竜はルビィの親? 前の赤竜はどうなったのか?● 電は実は生物なのではなく、云ってみればルナの魔法力の結晶のようなもの。 そういう意味では、「LUNARI」のファイデイとナル、赤竜とルビィも、 同じ大きな力の一部なのかもしれません。 それぞれ意志が姿形を作り、意志の成長が身体の成長をうながすのです。
	ルビィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?
	ルピィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?●ルビィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。 動の赤竜はルビィの親? 前の赤竜はどうなったのか?● 世実は生物なのではなく、云ってみればルナの魔法力の結晶のようなもの。そういう意味では、「LUNAR I」のファイデイとナル、赤竜とルビィも、同じ大きな力の一部なのかもしれません。それぞれ意志が姿形を作り、意志の成長が身体の成長をうながすのです。
	ルビィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?
	ルとイは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか? ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	ルビィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?
	ルとイは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?● した。それ以前の記憶はないようです。自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。
	ルピィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?
	ルピィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?● していが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。 自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。 では、 一切がられている。 一切がられている。 ではなく、 こってみればルナの魔法力の結晶のようなもの。 そういう意味では、「LUNARI」のファイディとナル、赤竜とルビィも、同じ大きな力の一部なのかもしれません。 それぞれ意志が姿形を作り、意志の成長が身体の成長をうながすのです。 しはアレスと別れた後、誰とも暮らさなかったのですか?● スとルーナが、 人間としての一生を終えてから、ナルはとても寂しかったようです。 その後、 LUNARを巡る旅に出て、いろんな人間に会い、ガレオンの役に匹敵するような冒険に巻き込まれたりもしたみたいですが、結局、アレスから託されたアルテナの剣を手渡せるような親友は見つかりませんでした。また、ナル自身。ドラゴンマスターはアレスひとりきりだ、という思いがあったのでしょう。 寂しさゆえにすねたナルは、思い出の残る機械城に子供たちだけを集めて、 "時の止まった" 王国を造って寂しさをまざらわせていたのです。
	ルピィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?● ルピィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。 自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。
	ルビィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?
	ルピィは、ヒイロと出会う前に、どれぐらい長く生きていたのか?● ルピィが物心ついた時には、もう子供の頃のヒイロがいて、一緒に遊んでました。それ以前の記憶はないようです。 自分がどこで生まれて、どうやってヒイロの家にいたのかも知りません。これについてはヒイロの両親が絡んでいるみたいですが、詳しくはわかりません。

星の関係についても、その時にくわしい資料を入手したもよう。

実は、ナルとも面識があるみたいなんですが……。

● グェンの考古学者としての知名度はあるのでしょうか?●
あんまりないんじゃないかなあ。そもそも、誰も考古学なんて興味を持
ってないですから。そ~いう意味では、レオがわざわざやって来たのって、
実はとてもうれしかったのだと思う、グェンじっちゃんは。
しまった。「LUNAR I」のメル提督やジェシカと同じですね。獣
人族の中にも、いろいろな人種があって、ジェシカたちはネコ系、レオたち
はイヌ系でしょうか。
では、他にもカバ系とかミツユビナマケモノ系とかいるのか? と言われれ
ば、ううむ、面白いからいることにしましょう。(笑)
● マウリのツノってキスするとき邪魔じゃないんですか?●
✓ ▼プファ「ったく/ よけ~なお世話だっつってんだろ!」
◎ 四英雄でなくなったマウリのその後。セレカムの神殿は?●
√
いるみたいですけれど。
セレカムの神殿は、改装して正式なアルテナ神殿に建て替え、女神の教えを
広めるために使う予定だそうです。
● 例とオンの罪の意識は、ヒイロと戦うことによって消えたのか?●
■UNAR I」でガレオンが感じていた気持ちは"罪悪感"というよりは
"恥"でしょう。かつての過ちを償うために、あえて"生き恥をさらして"
いる人だと思います。
まあ、なかなかに複雑な方なので、ど〜もよくわかりませんが。最期に
「友よ~」と言っているところをみると、わだかまりは消え、ダインに会う
ことができたのではないでしょうか? 合掌。

LUNARに関する 3 の質問

◎ ■ グ ファーが弱い時になぜルーシアはこなかったのか?●
NARには女神アルテナがいて、本来は彼女がそれに対抗するはず。まさ
か、アルテナがああなっていて、手後れに近くなるまで事態が進行するなん
て、ルーシアは思い浮かべることもなかった。青き星再生に支障が起きる非
常事態まで、彼女は気づくすべもなかったのです。
● プラアー城は人々の悪の心の象徴?●
やれをゾファーが純化したものでしょうね。
● えれぞれの竜は、互いの存在を知っているのでしょうか?●
~ 知りています。ただ、「LUNARI」のナル、「LUNARI」のルビィみた
いに、その目覚めの時になんらかの異変があると、竜としての自覚は芽生え
ず、そのため能力も使えないみたいですね。
● シアもアルテナのように転生する存在なのか?●
●ません。ルーシアは、青き星が滅びかけた時に、来るべき再生の時のため
にただひとり、青き星で眠りについたのです。
彼女が目覚めるのは、ルナの力によって青き星が完全に元の姿を取り戻した
時。そこで、ルーシアは、再び人々が愚かな過ちを繰り返さないように導く
はずの存在でした。彼女が目覚めるまでどれぐらいの月日を眠っていたの
か? それは誰にもわかりません。
●
● NARの歴史は、これからも続いていくでしょう。
みなさんが、この物語を愛してくれるなら、いつかまたお会いする機会もあ
ると思います。きっと。



アルテナ様のお出が発売されますように

ILLUSTRATION/Akari Funato

ロンファの 神官時代発堀

M



それは、2年前のペンタグリアから始まる。当時ロンファは、将来を嘱望される優秀な神官見習であった。彼は、幼なじみのマウリ、レオらとともにアルテナの理想を信じ、その実現のために厳しい修業に耐えていた。3年前、彼らの住む辺境の村を魔獣が襲った。かろうじてレオとロンファは生き延びたが、レオの妹であるマウリは、帰らぬ人となってしまった。

そこへ伝説にしかすぎないと思っていた女神アルテナが現れ、マウリを蘇らせてくれた。そして、この混乱した世を正すために、力を貸してほしいと彼らに頼んだ。レオもロンファもマウリも、アルテナのために働くことを名誉と考え、村を後にした。そして今、マウリもレオもそれぞれの任務を与えられ忙しい毎日が続いている。ロンファがレオやマウリに会えるのは、月に1回ぐらい。だが、マウリとの初雪のような淡い恋も変わってはいない。ロンファはそう信じていた。マウリがアルテナ様のためにがんばり、大きな功績を上げているという。それをロンファは単純に喜んでいた。だが、ある日、ロンファはとんでもない噂を聞いてしまった。それは、"マウリの仕事"の実体であった。マウリの仕事、それは、無抵抗の村人を魔法で残酷に殺しているという忌まわしいものであった……。

夜、宿舎にレオをたずねるロンファ。歓待するレオであったが、話題がマウリの任務と行動になると言葉をにごす。まるで、そこに触れたら最後何もかもがおしまいになると知っているかのように、頑なレオの態度。ロンファの疑惑と不安はふくらむ。そんなくだらん噂なぞ忘れろ! と叫ぶレオの声をを背にして、彼の宿舎を後にするレオ。ロンファの足はマウリの部屋へと向かってしまうのだった。

しばらくぶりに会うマウリは、やはりいつもと変わらず美しく優しかった。自分を温かく迎えてくれるマウリのかいがいしい様子を見て、くだらん噂に振り回わされた自分の愚かさを恥じるロンファであった。ロンファは、笑い話として自分が聞いた噂を話した。少しも顔色を変えることもなく、笑みを浮かべたままマウリは、その噂を肯定する。

だって、どうしていけませんの? アルテナ様の御威光を恐れぬ者たちに神罰を与えることも必要ですわ。愕然とするロンファ。「私だって辛いのです。でも、1つの村に神罰を与えることによって、10も20もの村がアルテナ様に従うようになるのですよ。素晴らしいことではないのでしょうか?」言葉とは裏腹にマウリの顔には少しも後悔や苦汁の色は浮かんではいなかった。

「お、おまえは誰だ!?」ロンファは、悲鳴に近い声を出して立ち上がる。 窓から差し込む蒼き星の光に照されたマウリの顔は、まるで人形のよう に見えた。「いやですわ、ロンファさま。ご冗談ばかり……」

後ずさるロンファに抱き付くマウリ。「……お慕いもうしあげております」「は、はなせ!」ロンファは思わずマウリを突き飛ばし、彼女の部屋から逃げ出した。その後ろ姿を、マウリは変わらぬ笑顔と美しさで見送っていた。だが、その瞳は、ガラスの輝きをたたえるだけであった。

数日後、ロンファの姿はペンタグリアから消えた……。その後ロンファは、神官としての自分の力を捨て、バクチ打ちとして辺境の村で暮らしていた。アルテナ神団も神官も人助けも、何もかも忘れて、いや忘れたふりをして……。だが、彼の心の奥底には、大きく重い何かがしこりとなって残っていた。

そんなある日、彼の目の前に瞳を輝かせた1人の少年が立った。常に前を見つめているかのような明るい少年の心に、ロンファは、自分でも驚くほど衝撃を受ける。自分の中で長い間死んだと思っていたものが、ただ時を待ち、眠っていただけだと知ったのだ。

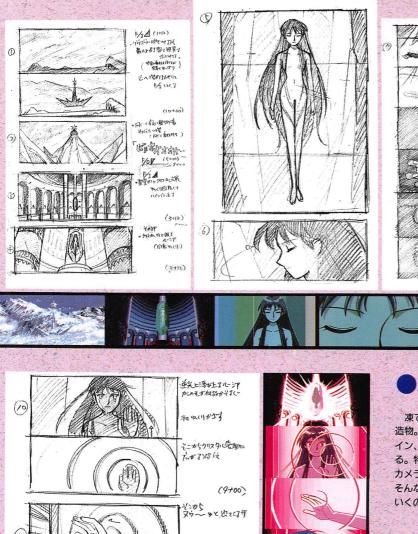
――その少年の名は、ヒイロという。

文/重馬 敬(準備稿時代の設定より)



-- LUNAR ETERNAL BLUE -

ゲーム中で物語を語る上で欠かせない要素となったビジュアルシーン。 ビジュアル重視のためにその総時間は 1 時間を越えていた。 ここでは窪岡俊之氏が演出したコンテとビジュアルを紹介しよう。



·19("C (4+00)

同じとハーシアの対

.(3+00)

(3+12) 。ものしの心を着でして るを浮い場動か

-->P 3fg マイドハ村

一十七元 4 4 (MOO)

ガーッと下降に 中Lハーシアド [AMPAN]

かりまいり

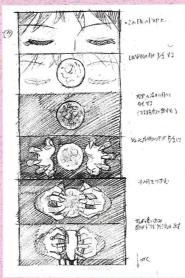
面的(2100)

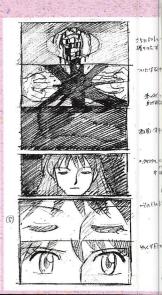
(1/400)

Mel 110

14

\$7(7E

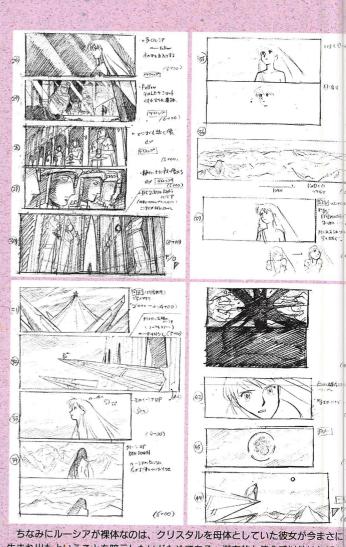




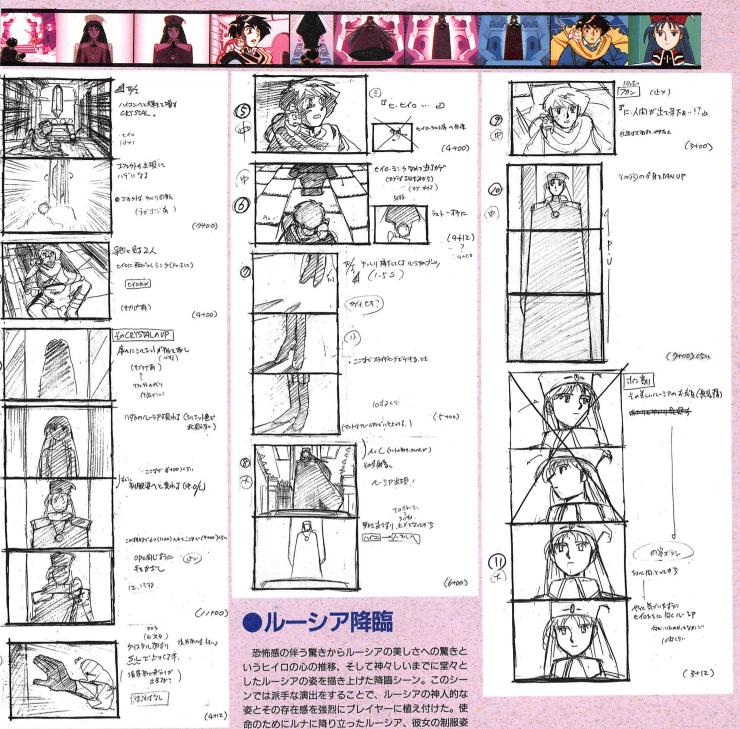


オープニング

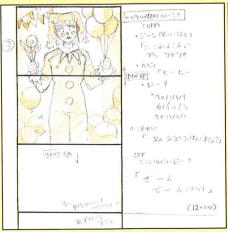
凍てついた氷原。そしてその風景からは想像できないような内部構造をもつ 造物。その中で起こる幻想的とも言えるルーシアの目覚め。オープニングはヒ イン、ルーシアという特異な存在をアピールするためのビジュアルで綴られて る。特に目覚めのシーンはルーシアを徹底的に印象づけるために映画さながら カメラワークを駆使している。近くへ遠くへ、右へ左へと自在に動く視点。だ そんな激しい視点移動であっても何の違和感も感じさせずにビジュアルは流れ いくのである。まさにプロのアニメーターのなせる技といえよう。

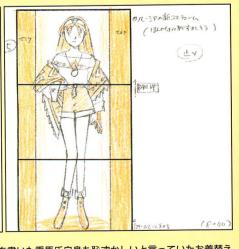


生まれ出たということを暗示したいがためである。潜在的な使命感以外は無垢な 魂、何も知らないルーシア。彼女の心はこれからの旅で色を着けていくのである









●ルーシアの着替え

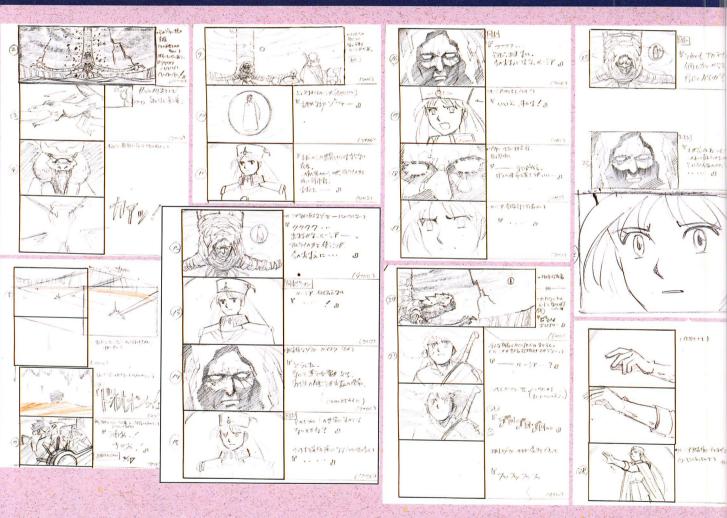
はその使命感をより一層明示させている。

シナリオを書いた重馬氏自身も恥ずかしいと言っていたお着替えシーン。物語全体はシリアスなだけにこういったお約束はちょっと嬉しくなってしまう。この後覗き見していた男性陣が張り飛ばされてお星さまになるところまでこのお遊びシーンは続くのであった…。



●艦上のルーシアとヒイロ

ペンタグリア到着を前に自分の果たすべき使命とヒイロに感じ始めた愛情の 葛藤を演じるルーシア。それは、彼女の中に芽生え始めた人間の感情に対する 不安でもあった……。しかし確かにヒイロは何も知らないがこれじゃちょっと 彼がかわいそうだよなぁ。



●ルーシア VSゾファー

前のビジュアルシーンでアルテナの力を手に入れたルーシア。彼女としてはアルテナに会いさえすれば世界の異変の謎がわかると思っていたのだ。が、アルテナはすでにこの世に存在しておらず、不本意ながらルーシアがアルテナの力を使わねばならなくなった。そして彼女はソファーと対峙する…。人々の悪しき心が生んだ邪神ゾファー。この邪神を闇へ帰すにはルナ世界を壊さねばならない。世界を手にするため手段を選ばず心理攻撃を仕掛けてくるゾファー、圧倒的な力を持ちながらもゾファーとの会話でためらいがどんどん大きくなっていくルーシア、そして見ていることしかできないヒイロ。三者三様の心理が描かれる。これは全編を通して一番長いビジュアルシーンかもしれない。



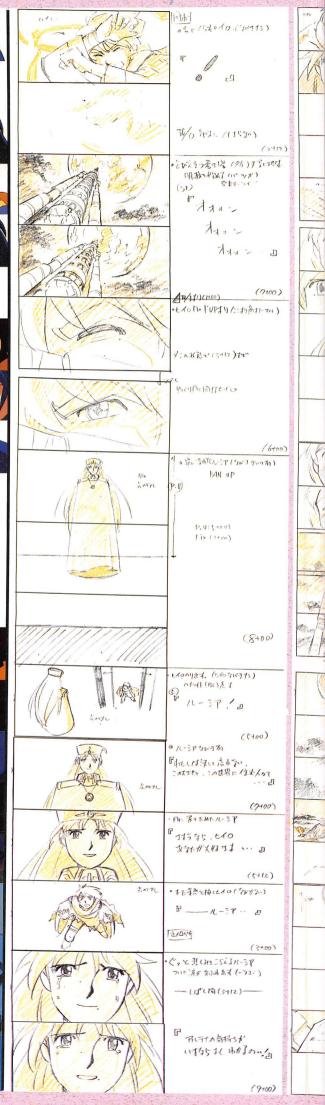


●エンディング

ヒイロ達人間の力によってゾファーを倒しルナ世界は守られた。そしてビジュアルはエンディングへ……。ルーシアは使命を終えた今、自分の星である青き星へ戻らねばならない。それは同時に愛するヒイロとの悲しい別れでもあった……。愛することを知ってしまったルーシアが涙しながらも別れを運命として受け止める姿と、納得できないヒイロの姿、二者の心理を克明に描いたシーンだ。このシーンで涙したプレイヤーは100万人とも(ウソ) / 心に残る名場面である。





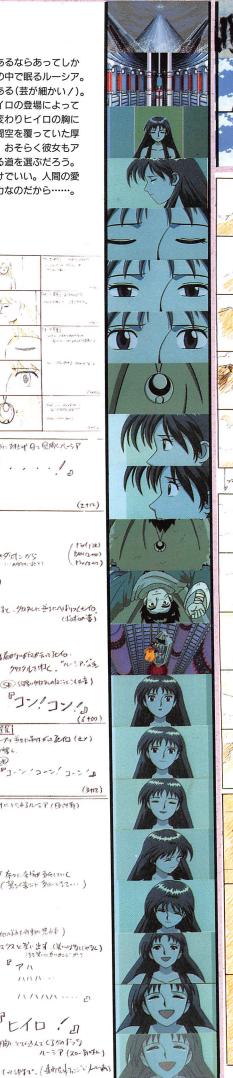


●エピローグ

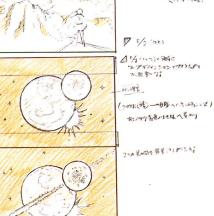
オープニングというプロローグがあるならあってしか りのエピローグだ。再びクリスタルの中で眠るルーシア。 だがその表情はほんの少し悲し気である(芸が細かい!)。 しかしそんな彼女の眠りは愛するヒイロの登場によって 覚まされた! 序々に驚きが喜びに変わりヒイロの胸に 飛び込むルーシア……。そして長い間空を覆っていた厚 い雲から光が差し込み青き星が蘇る。おそらく彼女もア ルテナ同様ひとりの少女として生きる道を選ぶだろう。 女神の存在は人々の心の中にあるだけでいい。人間の愛 と力こそが死の星を蘇らせる本当の力なのだから……。



的にというとていからうす









1-rounce \$34KT

119



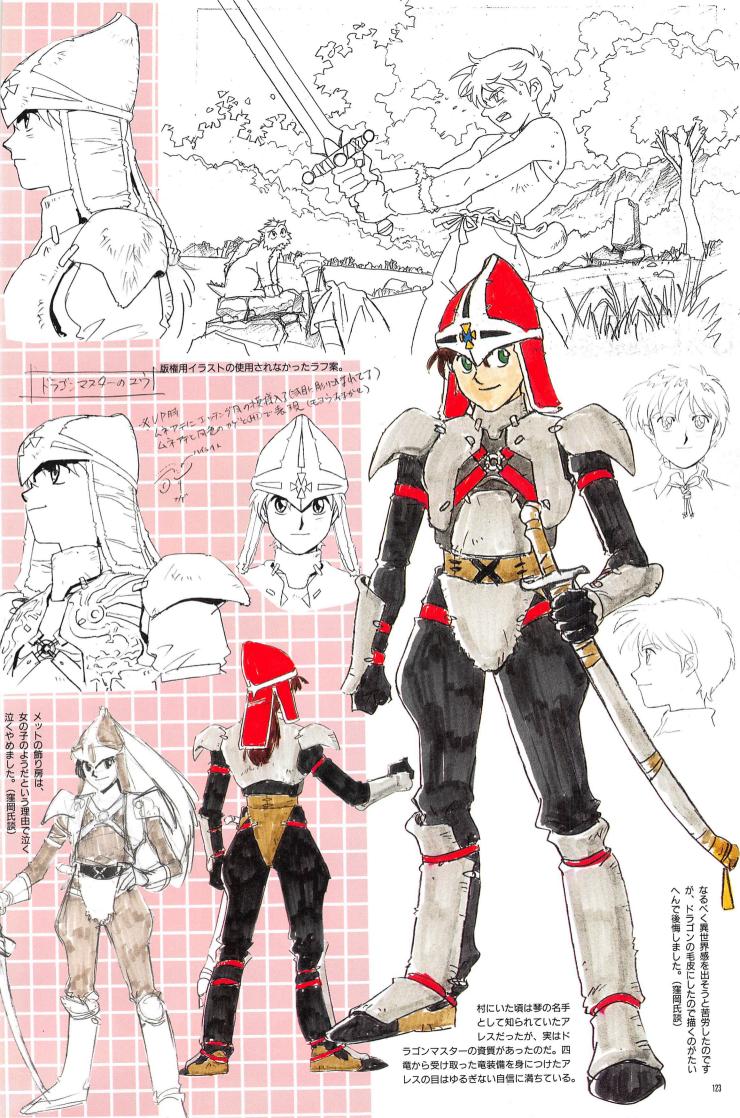
Illustlation/Akari Funato

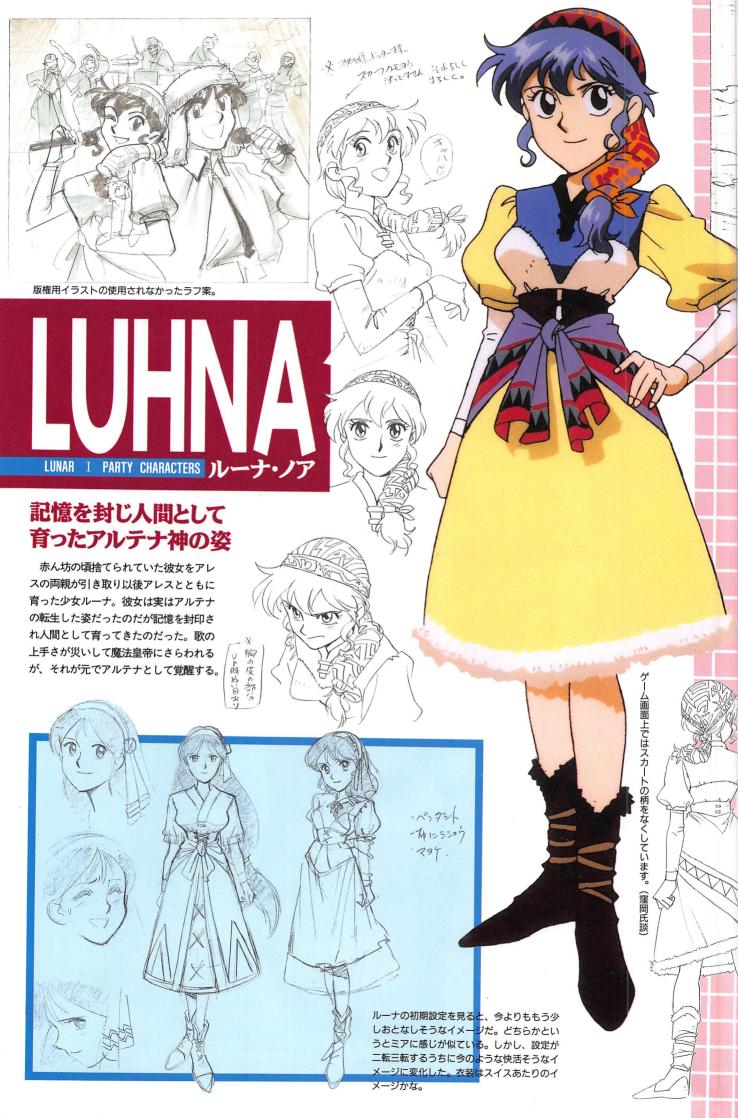
■ LUNAR THE SILVER STAR ●

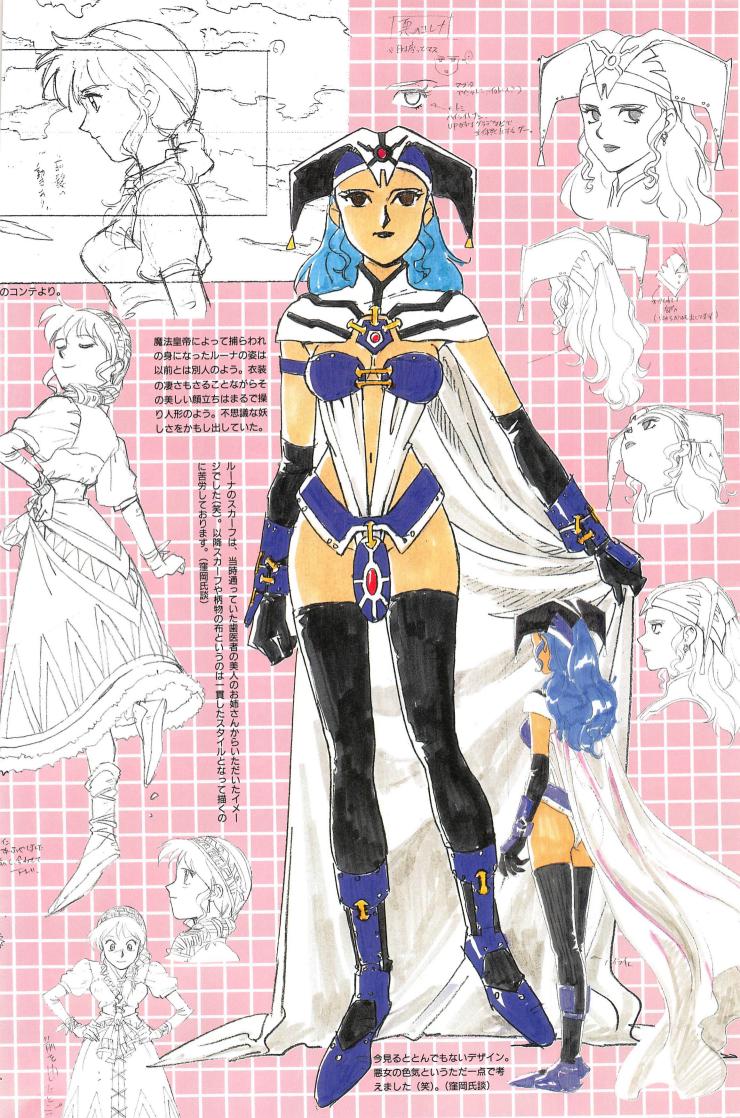
CHARACTERS

ドラゴンマスターにあこがれつつルーナの姿を追い求める少年アレス。 そして苦難の旅の中出会った人々、敵、そして仲間達……。 ここでは「LUNARI」のキャラ達にスポットをあててみた。 この「LUNARI」のキャラクターはすべて窪岡 俊之氏がデザイン したものだ。





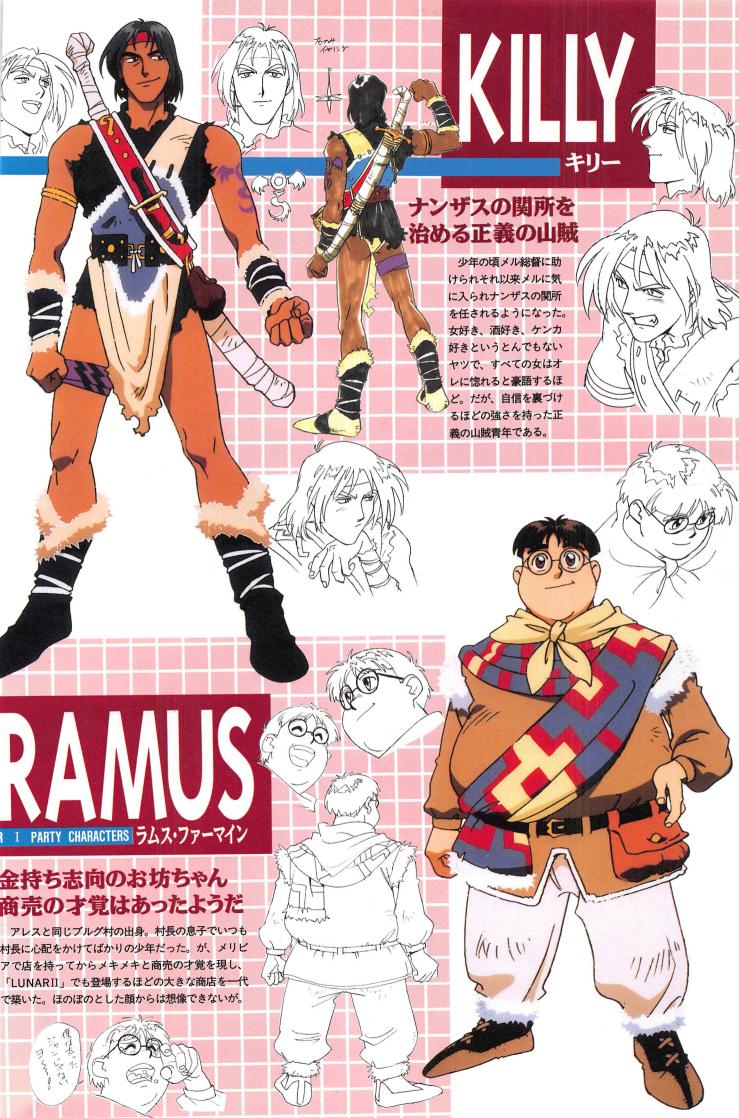




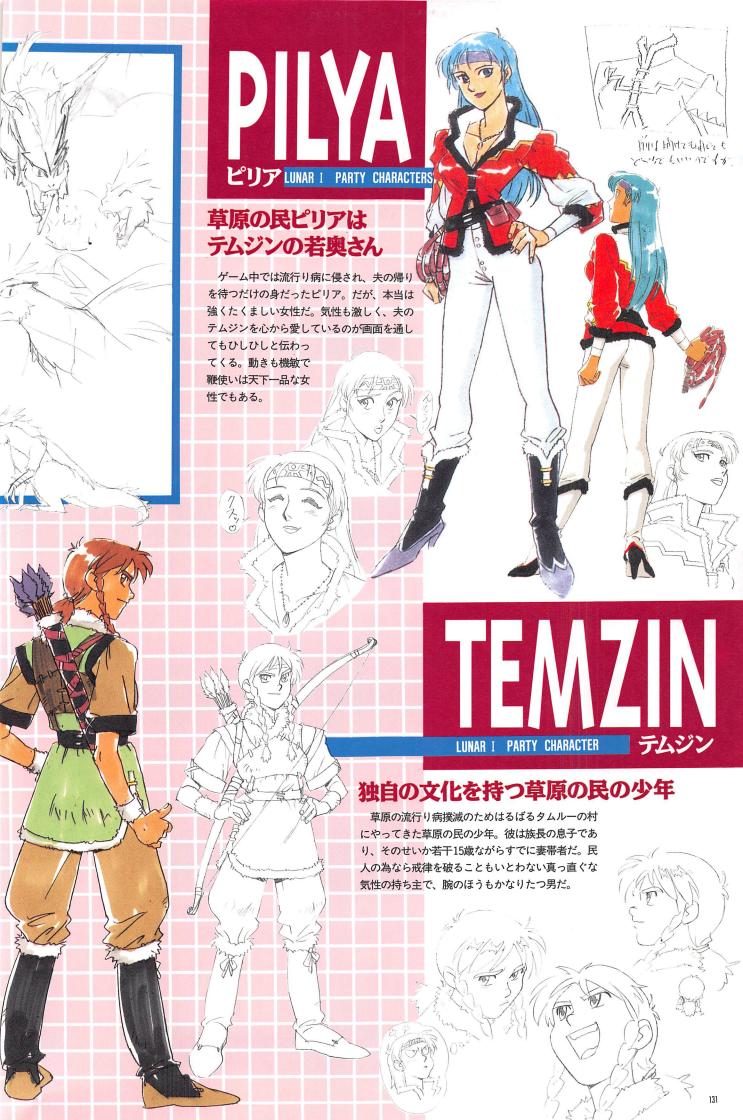










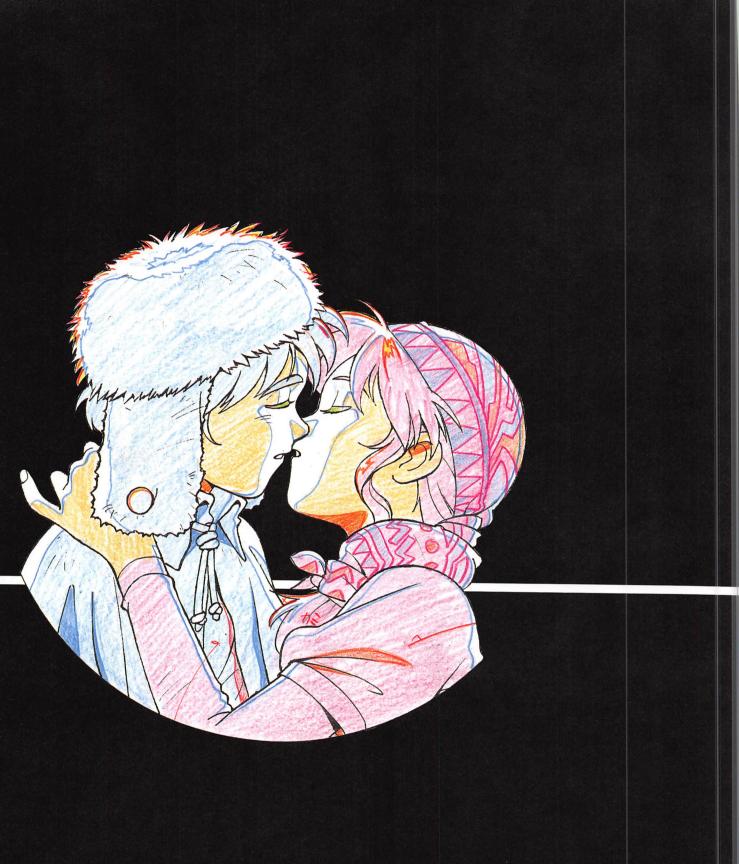












-CEL-ARTS

ゲームや音楽CDのジャケットとして使用されたセル画。 ここではそういったオフィシャルイラストを紹介しよう。 ゲーム発売までの数カ月間誌面を飾った数々のセル画。



THE SILVER STAR

(左、下とも) セル原画/窪岡俊之 背景/小倉宏昌 セルワーク/中山久美子 **特殊効果**/谷口久美子 光学合成/中島秋則 (SPECIAL THANKS) コーディネイト/辻壮一

●広告及び販促用ポスター









●広告用イラスト



●広告用イラスト

(左、下とも) **セル原画**/窪岡俊之 背景/小倉宏昌 セルワーク/中山久美子 特殊効果/谷口久美子 光学合成/中島秋則 (SPECIAL THANKS) コーディネイト/辻壮一





●広告及び 販促用ポスター



(上) セル原 窪岡俊之 背 スタジオ美峰 ルワーク/中山 美子・中村近世 特殊効果/谷口 美子・山本公 **学合成**/中島和 進行管理/松阳 ・田川成宏 (下)セル原画 窪岡俊之 背景 スタジオ美峰 ルワーク/中山 美子 特殊効果 谷口久美子 光 合成/中島秋貝 進行管理/松岡 ・田川成宏

●広告用イラスト











●ゲーム用ジャケット

(上) セル原画/窪岡俊之 背景/スタジオ美峰 セルワーク/中山久美子 特殊効果/谷口久美子 光学合成/中島秋則 進行管理/松岡誠・田川成宏 (左) セル原画/窪岡俊之 背景/スタジオ美峰 セルワーク/中山久美子 特殊効果/斎藤丈史 光学合成/中島秋則 進行管理/松岡誠・田川成宏

LUNAR I·II 公式設定資料集

平成7年4月6日 初版発行 発行人 橋本五郎

■編集……セガサターンマガジン編集部

アミューズメント書籍編集部

■本文·構成…………岡崎栄子

■編集協力…………重馬 敬、赤司雄俊

■製作協力……ゲーム アーツ

■カバーイラスト………窪岡俊之

■本文イラスト…………窪岡俊之、佐藤 肇、船戸明里

■エディトリアルデザイン……村田雅英[M'S]

■写真………鬼頭栄次

■印刷·製本……大日本印刷株式会社

発行所 ソフトバンク株式会社

出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3

編集部 Tel. 03-5642-8187

販売局 Tel. 03-5642-8101

©GAME ARTS/STUDIO ALEX キャラクターデザイン/窪岡俊之 イメージイラスト/佐藤 肇

©SOFTBANK CORP.
PRINTED IN JAPAN.

ゲーム内容に関してのご質問は受け付けておりませんので、ご了承下さい。 落丁本、乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。 定価はカバーに記載されております。 禁無断転載・複製

ISBN4-89052-662-5



